

# PC Games CD-ROM & Mag

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

**DM 9,90 mit CD-ROM**

**Männer, Moneten & Motoren**

# Formel 1-Manager

**Software 2000s  
Einstieg in den  
Motorsport**

Seite 152

Sollten Sie hier keine CD  
vorfinden, so wenden Sie sich bitte  
an Ihren Zeitschriftenhändler.

r den Umtausch defekter CDs schicken Sie  
diese bitte an:

Computer Verlag  
Reklamationen PC Games  
Am Steinacher Kreuz 22  
90 427 Nürnberg



**Großes FUNSOFT  
Gewinnspiel:  
FORD FIESTA FUN  
zu gewinnen!**

**COVER-CD-ROM**

**EXKLUSIV**  
Die Origin-Reportage

**5x Action total**

- Earthworm Jim
- Tohshinden
- Manic Karts
- Super Stardust
- Command & Conquer

**386 • MAUS • CD-ROM • 2 MB RAM**



# Command & Conquer Mission CD: Der Ausnahmezustand.

HOTLINE 0800/391113 INTERNET www.vie.co.uk/vie



Zwischen zwei Filmen kämpft man sich durch den Kühlschrank. Zwischen „Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt“ und der demnächst erscheinenden Fortsetzung „Alarmstufe Rot“ kämpft man sich durch 8 neue NOD, 7 neue GDI und 10 neue Multiplayer-Netzwerk-Level der Mission CD. Das funktioniert aber nur, wenn Sie den Tiberiumkonflikt Ihr eigen nennen können. Wenn nicht, haben Sie leider am falschen Ende gespart, Geizhals.

## COMMAND & CONQUER

MISSION CD: DER AUSNAHMEZUSTAND

COMMAND & CONQUER IST EIN MARKENZEICHEN VON WESTWOOD STUDIOS, INC. © WESTWOOD STUDIOS, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
© 1995 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. VIRGIN IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON VIRGIN ENTERPRISES LTD

# W H A T \$ U P

Nanu - hat sich hier nicht etwas verändert? Richtig erkannt, die PC Games-Redaktion präsentiert sich Ihnen von nun an in voller Lebensgröße. Sie wollen schließlich wissen, wer Ihnen monatlich die neuesten Spiele vorstellt. Diese Ausgabe der PC Games ist aber auch in anderer Hinsicht eine ganz besondere. Wieder einmal kommen wir mit dem Heftumfang nahe an die 200-Seiten-Grenze heran, und der Inhalt ist besonders vielfältig. Nachdem wir den Programmierern von Origin eine Verschnaufpause von fast zwei Jahren gegönnt haben, dachten wir, die Zeit sei reif, unseren rasenden Auslandsreporter Markus Krichel wieder in den Firmensitz nach Austin zu schicken. Was er bei seinem Aufenthalt in Texas ergattern konnte, dürfte vor allem die Ultima-Fans, aber auch die Flugsimulations-Spieler interessieren. Im Anhang hatte unser „Ami“ diesmal ein Kamerateam, das seine Expedition in Ton und Bild festhielt. Käufer unserer CD-ROM-Ausgabe kommen deshalb in den Genuß einer unterhaltsamen Reportage, in der Interviews, Gags und erste bewegte Bilder von Ultima 9, Ultima Online sowie AH64D Longbow zu sehen sind. In der nächsten PC Games legen wir sogar noch eins drauf: als weltweit erster Journalist durfte Krichel mit unserem Kamerateam die Privatgemächer von Origin-Boss

Richard Garriot betreten. Das, und viel mehr, wird allerdings erst im zweiten Teil unserer Filmreportage zu sehen sein, der derzeit noch auf dem Schneidetisch liegt. Wir haben Vielfältigkeit versprochen - hier ist sie: insgesamt haben wir 25 Spiele im Test, von denen viele bereits sehnsüchtig erwartet wurden. Civilization 2, Deep Space Nine, Descent 2, Cyberia 2 und Formel 1-Manager sind Titel, die wohl den meisten Spielereaks geläufig sein werden. Aber auch Überraschungs-Hits gab es diesen Monat. Bad Mojo beispielsweise, das den Spieler in den Chitinpanzer einer Küchenschabe versetzt, hob sich durch noch nie dagewesenes Gameplay von allen Konkurrenten ab. Oder Terra Nova, unser Spiel des Monats, das die beiden Genres Strategie und Action zu einer fast perfekten Kombination verbindet. Wir möchten auch nicht versäumen, Sie auf einen neuen Service des Computec Verlages hinzuweisen, der dieser Tage zugriffsbereit ist. „PC Games Online“ ist ein neuer Internet-Bereich, der den DFÜ-Anwendern unter Ihnen ein paar völlig neue Möglichkeiten eröffnet. Lesen Sie hierzu bitte die Seite 188 oder loggen Sie sich gleich ein. Unsere neue WWW-Adresse ist „<http://www.pcgames.de>“. Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Ihre PC Games-Redaktion



COMPETITION

# DAS GROSSE

## DIE PREISFRAGE

FUN



**SOFTGOLD**  
COMPUTERSPIELE GMBH

A FUNSOFT • COMPANY

**EDMARK**  
**profisoft**

**RUSHWARE**  
FUNSOFT • COMPANY



**Rainbow Arts**

A FUNSOFT • COMPANY



Wenn Sie an diesem sagenhaften Gewinnspiel teilnehmen möchten, so müssen Sie sich lediglich auf die Suche nach einem weiteren Funsoft-Logo machen, das wir in dieser Ausgabe versteckt haben. Schreiben Sie dann die entsprechende Seitenzahl auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

Computec Verlag  
Redaktion PC Games  
Kennwort: Funsoft  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Nicht teilnahmeberechtigt:  
Mitarbeiter von Funsoft, Ford  
und des Computec-Verlags.  
Einsendeschluß ist der 2. Mai 1996.



# GEWINNSPIEL

OFT

## DIE PREISE

### 1. Preis: Ein Ford Fiesta Fun 1,3L

mit Endura-E-Motor (44kw/60PS), 3türlich,  
schwarz-metallic, Schiebedach  
im Wert von 25.000 Mark!

### 2. BIS 10. PREIS: SOFTWAREPAKETE IM WERT VON 1.000 MARK

#### 3x FUNSOFT ADVENTURE PACK

(The Dig, Kingdom O'Magic, Normality)

#### 3x FUNSOFT ACTION PACK

(Rebel Assault 2, Terra Nova, Tie Fighter)

#### 3x FUNSOFT FUN PACK

(Earthworm Jim 2, Vollgas, Turrican)

### 11. bis 50. Preis: Fun-Preise im Wert von 1.000 Mark

10x T-Shirt Vollgas

10x T-Shirt The Dig

10x Taschenrechner Ascendancy

10x Baseball-Cap The Dig



# INHALT

## RUBRIKEN

Chartbreaker	122
Charts	118
Coming Up!	194
Coupons	105
Impressum	120
Inserentenverzeichnis	120
News	10
Postscript	76
Tips & Tricks	83
What's Up?	3

## PREVIEWS

Battleground: Tohshinden	58
Das Hexagon-Kartell	52
Flying Corps	36
Pete Sampras Extreme Tennis	42
Time Commando	48
Zork: Nemesis	54

### Welcome to Origin!

Wenn unser rasender Reporter Markus Krichel nach Texas reist, dann locken ihn weder Rinderherden oder Ölbohrtürme noch die Southfork-Ranch. Nein, in regelmäßigen Abständen stattet er dem Hauptquartier von Origin einen Besuch ab und versorgt die PC Games-Leser mit exklusiven Einblicken in die Welt von Lord British und Chris „Wing Commander“ Roberts. Aus gutem Grund haben wir ihn auch diesmal wieder losgeschickt: Im ersten Teil unserer aktuellen Origin-Reportage geht es u. a. um den neunten Teil der Ultima-Rollenspielserie und den Kampfhubschrauber-Simulator AH-64 Longbow. Außerdem enthüllt Projektleiter Warren Spector seine Pläne in Sachen Ultima Online. Was es damit auf sich hat, was es kostet und wie das Ganze in der Praxis aussieht, lesen Sie ab Seite 29!

## SPECIAL

Zu Gast bei Origin	29
Rowan Software	36
Codemasters	42
Nina Hagen im Interview	186

## REVIEWS

Bad Mojo	170
Blown Away	148
Chronicles of the Sword	136
Civilization 2	72
Cyberia 2	138
D	166
Defcon 5	140
Descent 2	182
Die Fugger 2	70
F1 Manager 96	152
Fantasy General	130
Fast Attack	156
Kingdom O'Magic	132
Lemmings for Windows 95	142
PGA European Tour	164
Ripper	160
Sensible Golf	146
Silent Hunter	158
Star Trek: Deep Space Nine	174
Terra Nova	60
The Riddle of Master Lu (dt.)	124
The War College	128
Track Attack	150
Virtual Snooker	168
Wayne Gretzky 96	180

## ONLINE

PC Games Online	188
Das World Wide Web für Spielkinder	191

## COMPETITION

Funsoft: Ford Fiesta	4
----------------------	---



**174** VIACOM New Media präsentiert Ihnen die „Next Generation“ in Sachen Star Trek-Games: Deep Space Nine ist ein aufregendes SVGA-Adventure, bei dem Sie selbstverständlich auf die TV-bekannten Persönlichkeiten der Kult-Serie treffen. Faszinierende 3D-Grafiken und komplexe Puzzles sollen das Programm auch für Nicht-Trekkies interessant machen. Ab Seite 174 finden Sie alle Informationen zu diesem Titel!



**60** Wenn ein Computerspiel nicht nur gut aussieht und sich exzellent spielt, sondern auch noch ein innovatives Gamedesign aufweist, dann hat es gute Chancen auf den Titel „Spiel des Monats“. Diesmal geht diese Auszeichnung an Looking Glass für Terra Nova, die damit eindrucksvoll beweisen, wie man selbst dem 3D-Action-Genre noch neue Impulse geben kann. Alles weitere über dieses jüngste Projekt der Flight Unlimited-Programmierer lesen Sie ab Seite 60.



**152** Wie viele Wirtschaftssimulationen zum Thema Formel 1 braucht der Mensch? Wenn's nach Software 2000 geht, nur eine - und die nennt sich F1 Manager 96. Mit von der Partie: Sauber-Mann Heinz-Harald Frentzen als Gallionsfigur und die aktuellen Daten der laufenden Saison. Ab Seite 152 ergründen wir für Sie, wo die Gemeinsamkeiten und wo die Unterschiede zu Pole Position und Grand Prix Manager liegen.

# ZORK NEMESIS™

GEFANGEN IN DER  
EWIGKEIT DES  
VERBOTENEN LANDES

• 6 riesige Welten voll mystischer Rätsel

• 14 Hollywood-Stars in packenden Videoanimationen



**OUT NOW!**  
AUF CD-ROM  
FÜR DOS ODER WIN 95

Eine geheimnisvolle Macht zieht Sie in ihren Bann. Mystische Rätsel und unerklärliche Phänomene verlangen nach eindeutigen Lösungen. Doch der Weg dorthin beansprucht all Ihre Sinne aufs äußerste. Skurrile Abenteuer, meisterhaft animiert, fesseln Sie am Bildschirm. Tauchen Sie ein in das unheimliche Reich des NEMESIS.

**WELTPREMIERE!**

**MIT  
SENSATIONELLEM  
360°-RUNDUM-  
SCROLLING**

DURCH  
Z-VISION-SURROUND-  
TECHNOLOGY

Atemberaubende Soundtracks von SOUNDELUX MEDIA LABS



**ACTIVISION®**

Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

## Fernsehen



## Sonntag, 14. April

**Bayerisches Fernsehen**  
12.35 Uhr  
TM - Das BR-Technikmagazin

## Montag, 15. April

**3sat**  
12.30 Uhr  
„HITEC“  
Das Technikmagazin

## Montag, 15. April

**Bayerisches Fernsehen**  
14.45 Uhr  
Keyboard, Computer und Musik, Folge 6

## Samstag, 20. April

**3sat**  
14.00 Uhr  
„Neues...der Anwenderkurs“  
Folge 1: Installation & Neuheiten von Windows 95

## Sonntag, 21. April

**Bayerisches Fernsehen**  
12.50 Uhr  
Clip & Claro  
Das Jugend- und Technikmagazin

## Montag, 22. April

**3sat**  
21.30 Uhr  
„Neues...die Computershows“ (Wdh.: 25.4. um 13.00 Uhr)

## Mittwoch, 24. April

**ARD**  
21.45 Uhr  
ESCAPE Z - Die Zivilisationsfrage Computer

## Samstag, 27. April

**3sat**  
14.00 Uhr  
„Neues...der Anwenderkurs“  
Folge 2: Start Menü & Taskleiste

## Samstag, 27. April

**Bayerisches Fernsehen**  
22.25 Uhr  
Design-Geschichten  
Mit der Wodka-Flasche um die Welt - Absolut

## Sonntag, 28. April

**ARD**  
17.00 Uhr  
ARD-Ratgeber: Technik

## Montag, 29. April

**3sat**  
17.45 Uhr  
3sat-Wissenschaft

## Montag, 29. April

**3sat**  
21.30 Uhr  
„HITEC“  
Das Technikmagazin

## Dienstag, 30. April

**Bayerisches Fernsehen**  
15.30 Uhr  
Das BR-Wissenschaftsmagazin

## Dienstag, 30. April

**ARD**  
21.35 Uhr  
Globus  
Aus Forschung und Technik

## Samstag, 04. Mai

**3sat**  
14.00 Uhr  
„Neues...der Anwenderkurs“ Folge 3: Windows Explorer

## Sonntag, 05. Mai

**Bayerisches Fernsehen**  
13.10 Uhr  
TM - Das BR-Technikmagazin

## Montag, 06. Mai

**Bayerisches Fernsehen**  
15.15 Uhr  
Computer-Treff  
(Wdh.: 7.5. um 9.30 Uhr)

## Montag, 06. Mai

**3sat**  
21.30 Uhr  
„Neues...das Computermagazin“

## Samstag, 11. Mai

**3sat**  
14.00 Uhr  
„Neues...der Anwenderkurs“  
Folge 4: Systemsteuerung

## Sonntag, 12. Mai

**Bayerisches Fernsehen**  
12.45 Uhr  
Clip & Claro  
Das Jugend- und Technikmagazin

## Montag, 13. Mai

**3sat**  
21.30 Uhr  
„HITEC“  
Das Technikmagazin

## Samstag, 18. Mai

**3sat**  
14.00 Uhr  
„Neues...der Anwenderkurs“  
Folge 5: Installation und Drucken

Änderungen  
vorbehalten.

## Hörfunk



## montags

**Radio Mainwelle**  
17.40 Uhr  
„Computer-Ecke“

## mittwochs

**Info-Radio (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB)**  
15.40 Uhr  
High-Tech

## Samstag, 04. Mai

**Ruhrwelle**  
10.15 Uhr  
ComputerCorner

## Montag, 06. Mai

**Radio Düsseldorf**  
17.00 Uhr  
„Bit für Bit“

## mittwochs

**NDR 2**  
19.05 Uhr  
Club Online  
mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online

## Montag, 13. Mai

**Deutsche Welle Radio**  
11.35 Uhr  
Podium  
Computer-Welt

## donnerstags

**SDR 3**  
18.00 Uhr  
Point - Computerspiel-Tip

## zweimal monatlich montags

**Bayern 2**  
16.30 bis 17.00 Uhr  
„Fatal Digital“  
das regelmäßige Computermagazin beim Jugendprogramm „Zündfunk“

## samstags

**Deutschlandfunk**  
16.30 Uhr  
„Forschung aktuell“  
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

## montags

**Radio fm**  
14.40 Uhr  
„Der kleine Computer“  
gibt hilfreiche Tipps für PC-Anwender

## samstags

**WDR 5**  
10.45 - 11.00 Uhr  
„Radio 5 am Vormittag“  
Ratgeber: Computer

## montags

**Radio Hamburg**  
17.00 Uhr  
„Chipsfrisch“

Änderungen  
vorbehalten.

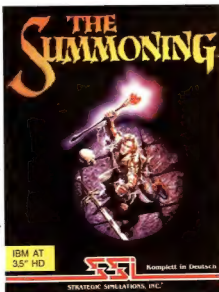
## Hotlines

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?
Accaim	(02 11) 5 23 32 22	24h
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr: 1400-1700
Atrac	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr: 0800-1800
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr: 1430-1730
Bonico	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr: 1500-1800
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi, Fr: 1400-1700
Gometek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag
Greenwood	(02 34) 9 32 05 55	Mo - Fr: 1500-1800
Ikarion Software	(02 41) 47 01 50	Mo, Do, Fr: 1530-1830
Infogrames	(02 21) 4 54 31 07	Mo - Fr: 1500-1800
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr: 1500-1800
Neo	(00 43) 1 67 07 40 80	Mo - Fr: 1500-1800
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr: 1000-1800
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag
Softgold	(02131) 96 51 11	Mo, Mi, Fr: 1600-1800
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr: 1100-1300
Red Ballroom	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr: 1100-1300
Viacom New Media	(0130) 82 01 15	Mo - Fr: 0900-1700
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do: 1400-1800
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di, Mi, Do: 1500-1800

## PC Games CD-ROM

## The Summoning für DM 19,80!

Auf der aktuellen PC Games CD-ROM befindet sich das bekannte Rollenspiel The Summoning. Aus einer isometrischen Ansicht müssen Sie modrige Gänge und finstere Verliese erkunden, gegen Monster und andere widerwärtige Kreaturen Ihren Mann stehen und die Menschheit vor dem Fürsten der Dunkelheit beschützen. Ein spannendes Abenteuer mit jeder Menge Magie und Action.



IBM AT  
35" HD

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

# Die vier Musketiere sind out...

# ...der fünfte macht das Spiel.

Mit deutschem Bühnenreigen

Blickt beeindruckend auf Grand POWER

Über 100 komplett gezeichnete  
Hintergründe und mehr als  
400 einzelne Szenen

Klassischer Adventure-Vocuum  
voller Romantik, Tapferkeit  
und Humor

POWER PLAY 12/94: "Die glänzende, klassische Grafik-Adventure hütten sich  
mit Tudy & verurteilendes, humorvoll gezeichnet." Spielspaß 84%

P.C. GAMES 2/96: "Endlich wieder ein richtiges Adventure, das faszinieren  
ist, den Spieler mehrere Wochen von dem PC zu fesseln."

P.C. MAIER 3/96

Monika Stroschek: "Genau  
meine Kragenweite...  
Alle Adventure-Fans  
sollten antesten."



# Fouche'

Die Abenteuer  
des fünften Muskietiers

PC  
CD-ROM

USGOLD

CENTRE GOLD

## Gerüchte & News aus Amerika

Markus Kridel schreibt über den 1-Milliarden-Dollar-Mann



Ken Williams und sein erstes Designteam - bestehend aus seiner Frau Roberta und einem Kumpel - entwickelten ihr erstes Spiel „Haunted House“ am Küchentisch ihrer Mietwohnung. Aus diesen bescheidenen Anfängen entwickelte sich Sierra-Online. Heute ist Ken Milliardär. In einem Deal, der selbst bei Industrie-Insidern fassungsloses Kopfschütteln auslöst, übernahm eine Firma namens CUC alle Anteile der Aktiengesellschaft Sierra im Austausch gegen eigene Aktien im Wert von 1,04 Milliarden Dollar. CUC ist ein Unternehmen der Service-Industrie, das u. a. Pauschalreisen und Autoersatzteile verhöckert. Ironisch, daß ausgerechnet Sierra, selbst Auslöser einer Übernahmewelle (Papyrus, Software Sorcery, Impressions, etc.), jetzt dem Merger-Wahn zum Opfer fiel. Auf die weitere Existenz und Arbeitsweise des Unternehmens hat dies jedoch keine Auswirkungen. Williams hält als nunmehr angestellter Firmenpräsident weiterhin die Geschicke in der Hand und niemand verliert seinen Job. Kein Zweifel: Die Spielbranche, einst von den Industriegewaltigen milde belächelt, ist zum Big Business avanciert. Hollywood, Silicon Valley und jetzt sogar völlig branchenfremde Unternehmen - jeder steckt seine gierigen Händchen in den PC Entertainment-Topf. Wen kümmert's, solange gute Games dabei herauskommen. Wie gigantisch ist dieser Deal? Zum Vergleich: EA kaufte Origin 1992 für 35 Millionen Dollar!

## Deadlock

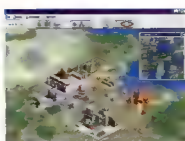
### Conquest-Simulation

Zwei weitere Weltoberungs-Sims versuchen sich mit Civilization anzulegen. Accolade kündigte mit Deadlock eine Win95-Variante an, die sich nicht wesentlich von allen anderen Spielen dieses Genres unterscheidet. Das gleiche gilt für Ancient Civilizations von GTE Interactive. Man kann halt nie genug Civ-Kopien haben.

## Mettallwerks

### Schrottspiel

Ein interessantes Konzept stellt Sanctuary Woods mit Metallwerks vor. Auf den Schrottplätzen von Los Angeles erstehen Sie Ersatzteile, aus denen Sie in der heimischen Werkstatt die ultimative Kampfmaschine zusammenbasteln. Mit dieser Schöpfung messen Sie sich anschließend im Netz oder via Modem mit anderen Heimwerkern.



Civilization 2 zieht weite Kreise: auch Accolade will mitmischen.

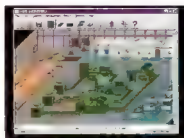


Bei Metallwerks basteln Sie aus Schrott eine Maschine zusammen.

## Free Enterprise

### Was heißt hier Mittagspause?

Das Konzept für Free Enterprise, eine Wirtschaftssimulation von Tsunami, läßt sich am einfachsten in einem Wort (oder sind das nun zwei?) beschreiben: SimFactory. Wenn es Ihnen gelingt, auch noch das letzte Quentchen an Arbeitsbereitschaft aus Ihren Mitarbeitern zu quetschen, sind Sie auf dem besten Weg zum Großfabrikanten.



Bei Free Enterprise übernehmen Sie die Rolle eines Großfabrikanten, der mit wenigen Mitteln viel bewegen möchte.

## Witchhaven 2

### Hexenwerk

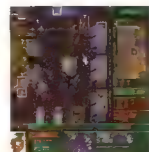


Witchhaven 2 verfügt über echte 3D-Umgebungen und Rendermonster.

Capstone verspricht True-3D-Umgebungen und taufische Rendermonster in Witchhaven 2. Erste Bilder unterstützen diese Behauptung. Die ersten Screenshots lassen jedoch Stirnrunzeln aufkommen. Ob der Dungeon-Kriecher wirklich in derart brillantem SVGA umgesetzt werden kann, ist jedoch wohl eher fraglich. Wenn ja - Hut ab.

## Blood and Magic, Dragon Dice

### What's up, Interplay?



Blood and Magic ist ein taktisches Actionspiel.

Man fleißig an dem interaktiven Horrorfilm Mummy, für den man Malcolm MacDowell verpflichten konnte, und Star Trek Academy.

## Planet der Affen

### Affenstark

Fox Interactive greift tief in den hauseigenen Lizenzfundus. Mit Planet der Affen plant man eine weitere Verwertung von erfolgreichen Fox-Titeln der Vergangenheit. Jüngere Generationen, die mit dieser Sci-Fi-Serie nichts anzufangen wissen, erhalten bald Nachhilfe vom Terminator persönlich. Arnold Schwarzenegger übernimmt die Hauptrolle (im Original gespielt von Charlton Heston) in dem Movie-Sequel, dessen Dreharbeiten dieses Jahr beginnen. Planet der Affen basiert auf der Prämisse, daß Affen die Herrschaft der Erde übernehmen und Menschen als Sklaven halten.

WINDOWS  
CD-ROM

KOMPLETT IN DEUTSCHI

LEICHT ZU INSTALLIEREN  
- SPIELSPASS SOFORT

MEHR ALS 70-SEITIGES  
SEITEN ZUM ÜBERLEBEN

Sie sind Sketch Turner,  
ein Comic-Zeichner, gefangen  
vom Bösewicht Mortus in  
Ihrem eigenen Comic.  
Zerschlagen Sie seine  
Monster-Armee  
schneller, als er sie  
zeichnen kann!

SEGA™ PC

REQUIRES  
PENTIUM™  
PROCESSOR  
60 Mhz,  
8MB MEMORY



COMIX  
ZONE

SEGA  
GOES PC

Endlich verkraften moderne  
PCs die geballte Action von SEGA. Ab sofort  
sind die besten Videospiele auch für PC erhältlich.  
Z.B. COMIX ZONE, ein Interaktives Comic  
Book Abenteuer von echten Comic-Zeichnern  
designed. PC-Games 3/96 sagt  
78 % Spielspaß!

SYSTEMANFORDERUNGEN

System:	Windows 3.1 oder Windows 95
Prozessor:	Pentium, mind. 60 Mhz
Speicher:	8 MB
Grafikmodus:	SVGA: 640 x 480 x 256 Farben
CD-Rom:	Mind. Double-Speed
Festplatte:	Mind. 5 MB frei
Sound:	Sound Blaster 16 oder kompatibel
Steuerung:	Tastatur oder Game Pad, Stick

SEGA

Spielbare Demo im Internet: <http://www.segaga.com/>

## Action- Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne  
schreibt über  
Prügelspiele  
am PC



Warum erscheinen für den PC so wenig **Kampfsportspiele**? Super Street Fighter, FX Fighters und das neue BattleArena Tohshinden sind die einzigen würdigen Vertreter dieses Genres. Gründe für die kaum vorhandene **Risikobereitschaft** der Spielehersteller lassen sich jedoch kaum entdecken. Für Saturn, PlayStation, Super Nintendo und Mega Drive erscheinen tonnenweise Kampfsportspiele - das sollte doch eigentlich zeigen, wie beliebt diese Art von Actionspiel ist. Oder unterscheiden sich PC-Besitzer so grundlegend von Konsolen-Freaks? Das ist wohl kaum vorstellbar, schließlich lautet der Überbegriff für beide Gruppen immer noch „Computerspieler“! Die einen spielen nur lieber am Monitor - bewaffnet mit Maus und Tastatur - und die anderen bevorzugen einen Fernseher bzw. eine einfach zu bedienende Maschine. Dadurch ändert sich doch nicht der Geschmack oder das Interesse an einer bestimmten Spiellegung.

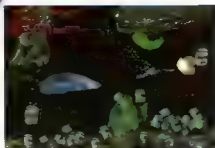
An den **technischen Möglichkeiten** des PCs kann es wohl auch nicht liegen; wenn Spiele wie Magic Carpet, Duke Nukem 3D oder Wing Commander am PC zu realisieren sind, sollte auch ein Prügelspiel kein Ding der Unmöglichkeit sein. Deshalb stelle ich noch einmal die Frage: Warum erscheinen für den PC so wenig Kampfsportspiele?

## STORM

### Tiefseetaucher

Virtual Studio entwickelt für Electronic Arts das Actionspiel STORM (Submersible Tactical Operational Reconnaissance Module). Zur Story: im Jahre 2055 sind die natürlichen Ressourcen auf der Erde fast völlig erschöpft, die Beziehungen der einzelnen Nationen untereinander **zum Zerreißen gespannt**. Doch plötzlich scheint die Lösung aller Probleme in Sicht, denn 400 Meilen südöstlich von Neufundland wurde in den Tiefen des Ozeans das seltene Mineral Praxillium entdeckt, das große Mengen „saubere Energie“ liefern kann. Kurze Zeit später wird die erste Bohrstation errichtet und aus nicht geklärten Gründen ebenso schnell vernichtet...

In der Rolle des **Spezialagenten Andy Steele** müssen Sie nun versuchen, die wahre Geschichte ans Tageslicht zu bringen. Dabei wird der Weg nicht nur von zahlreichen **Puzzles** versperrt, auch **Horden skrupelloser Söldner** - die mit reiner **Waffengewalt** beseitigt werden müssen - stellen sich Ihnen entgegen. Gespielt wird aus **zwei verschiedenen Ansichten**: Defender-like mit seitwärts scrollendem Bildschirm und aus der allseits beliebten Ich-Perspektive. Erscheinen soll STORM Anfang April auf drei CD-ROMs.



STORM kombiniert zweidimensionale...



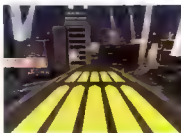
und dreidimensionale Spielelemente.

## Maximum Road Race

### Toni Mang der Zukunft

Solide Action ohne überflüssige Schnörkel verspricht Maximum Road Race. Auf einer futuristischen Rennmaschine müssen

**zwölf rasante**, mit zahlreichen Hindernissen gespickte **Parcours** gemeistert werden; insgesamt stehen dazu



Diese japanische Innenstadt ist wohl eine der attraktivsten Strecken.

**acht durch zahlreiche Optionen individuell aufrüstbare Motorräder** zur Verfügung. Erscheinen soll das Rennspektakel, an dem sich über Netzwerk bis zu **vier Spieler** beteiligen können, am 18. April.

## UEFA Champions League

### Gesunde Mischung

Zusammen mit Krisalis (Lothar Matthäus Fußball) entwickelt Philips Media momentan eine Mischung aus **actiongeladenem Fußballspiel und Managerprogramm**. Aufgrund der erworbenen **UEFA-Lizenz** dürfen Sie mit den Original-Vereinen und -Spielern an Europas renommiertesten Turnier teilnehmen.



Natürlich können Sie bei UEFA Champions League auch Borussia Dortmund spielen.

## Telegramm

Nach Virtua Fighter Remix ist mit dem Actionknüller **Panzer Dragoon** nun das zweite Sega-Spiel für die Beschleunigerkarte Diamond Edge 3D erhältlich. +++ Dallas Multimedia entwickelt für Interactive Magic das olympische Sportspiel **Decathlon**. +++ Rocket Science bringt Ende des Jahres gleich zwei neue Actionspiele: bei **Ganymede** wird der Weltraum noch fieser Außerirdischen durchhorstet und bei **Rocket Jackey** schießt man als lebende Rakete durch garstige Arenen. +++ Damark spendiert seinem Sci-Fi-Shooter **Terracide** eine brandneue 16 Bit-Engine, die 65.000 Farben darstellen kann. +++ Das noch junge Team **Fennir Wolf** entwickelt die Weltraum-Ballerei **Rebel Moon** ausschließlich für den 3D Blaster von Creative Labs. In Amerika liegt das Spiel bereits der vielversprechenden Hardware bei.+++



# Komm mit runter, wenn Du Dich traust! Descent 2.

## DESCENT 2

"Wenn Sie wirklich tief in eine Spielwelt eintauchen wollen, ist Descent 2 die neue Referenz."

Boris Schneider,  
PC Player 4/96  
Wertung: 85%  
(PC Player)

Jetzt beginnt der absolute Horrortrip Deines Lebens. Auf 5 neuen Planeten und 30 neuen Levels erlebst Du Dinge wie nie zuvor. Schwindelerregende 360° 3D-Graphiken und Full Motion Filmsequenzen sorgen für den

Sturzflug Deines Lebens.

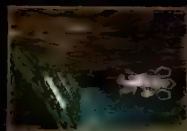
Erhältlich für PC CD-ROM.

Der Höhenflug durch Descent 2 überzeugt: kein anderes 3D-System ist intelligenter als der Action-Knaller von Interplay." Peter Steinlechner, Power Play 5/96



*Interplay*

DISTRIBUTED BY  
**AKKlaim**  
Entertainment GmbH



Technische Voraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486K50, 16MB RAM (6 unter Windows), 25 MB Festplatte, empfohlen: Pentium Processor, 16MB RAM, SVGA Grafikkarte, Joystick, Stereo 16Bit Soundkarte mit General MIDI

## Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borowskis schreibt über seine persönliche Star Trek-Theorie



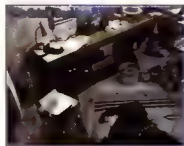
Fast scheint es, als hätten sich die Spielehersteller abgesprochen: wenn man ein Spiel zur Sympathie-Serie Star Trek macht, muß offensichtlich ein Adventure daraus werden. Schon dreimal hat's gekracht: Mit Star Trek - 25th Anniversary leitete Interplay die Tradition ein, es folgte Star Trek - Judgement Rites und vor genau einem Jahr dann MicroProses Star Trek - Next Generation. Warum die beiden Hersteller gerade die Sparte Adventures wählen und nicht etwa das Action-Genre, liegt auf der Hand. Während andere Sci-Fi-Serien sich mit Weltraumkämpfen, Lichtschwert-Duellen und Raumflotten-Schlachten abgeben, wird bei Star Trek verhandelt und vermittelt, was das Zeug hält. Über allen Serien des Markenamens Star Trek - sei es „Raumschiff Enterprise“, „Das nächste Jahrhundert“ oder „Deep Space Nine“ - schwebt eine Wolke der humanitären Vernunft und missionarischen Friedfertigkeit. Nachdem Star Trek - Deep Space Nine (Testbericht auf Seite 124) die ehrenwerte Tradition fortsetzt und auch das demnächst anstehende Star Trek - Klingon Warrior (Vicom New Media) als Adventure angekündigt ist, scheint meine Theorie zu stimmen: ein Star Trek-Spiel ist immer ein Adventure! Doch was muß ich in der jüngsten Pressemitteilung von Spectrum Holobyte lesen? Das nächste Spiel, das dort in der Mache ist, Star Trek - Generations, soll ein Actionspiel werden. Erwartet uns ein zweites Dark Dingsbums, in dem man sich als schwerbewaffneter Cptn. Kirk oder Picard durch eine Klingonen-verseuchte Raumstation ballert? Das würde ganz und gar nicht in die friedliche Philosophie der Star Trek-Autoren passen. Wir Star Trek-Fans dürfen also gespannt sein, was man uns da aufstischen will. Daß Sie von uns in dieser Sache auf dem laufenden gehalten werden, ist logisch...

## The Elkmooon

### Murder

Die Straßen von Santa Fé

Der Name Activision wird seit längerem nur noch mit dem Genre der Actionspiele verknüpft. Nach dem erfolgreichen Launch des Jump & Run-Hits Earthworm Jim plant man dort aber als nächstes ein Krimi-Adventure für Erwachsene. In Elkmooon Murder übernimmt der Spieler die Rolle eines Police Detective, der zusammen mit seinem computergesteuerten Partner den mysteriösesten Mordfall in der Geschichte von Santa Fé lösen muß. Die Hauptaufgabe des Spielers wird es sein, Informationen zu sammeln und Verdächtige zu verhören. Die Filmaufnahmen zu dem Multimedia-Abenteuer sind bereits abgedreht, ein Release-Termin wird demnächst bekanntgegeben.



Kein schöner Anblick - in Activisions Krimi werden Sie zum Detektiv.

### Hardline

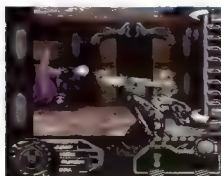
Hasta la vista, Virgin!

Den ersten wirklich spielbaren Interaktiven Film kündigt Virgin mit Hardline an. Hinter dem Actionspiel(film) steht eine sehr komplexe Story, in der der Spieler allein gegen eine übermächtige kriminelle Sekte kämpfen soll. Wie man an den ersten Bildern bereits sieht, soll beste Unterhaltung nach „Die Hard“-Manier geboten werden - atemberaubende Stuntszenen

## Skullcracker

Zurück in die Gruft

An weniger ernst gemeinten Horrorfilmen wie George Romeros „Die Nacht der lebenden Toten“ orientiert sich Skullcracker, ein ziemlich abgedrehtes Action-Adventure aus dem Hause CyberFlix. In Skullcracker treten Sie einen Job als Leichenfänger an, der herumstreunende (Un-)Tote zurück in ihr Grab befördern soll. Daß das Ganze mit einem gehörigen Schuß schwarzem Humor gewürzt ist, deutet schon der Vergleich mit dem bekannten Gruselfilm an.



Obwohl es ziemlich wild aussieht, ist die Gewalt in Skullcracker nicht ernst gemeint.

## Lands of Lore 2

Synchrone Sprecher gesucht!

Der zweite Teil von Lands of Lore: Götterdämmerung kommt mit digitalisierter Sprache natürlich komplett in Deutsch. Virgin Deutschland verhandelt derzeit noch mit bekannten deutschen Synchronsprechern, will aber auch neuen Talenten eine Chance geben. Deshalb haben die Leser der PC Games die einmalige Chance, mit ihrer Stimme bei der deutschen Version von Lands of Lore 2 dabei zu sein. In einem dreiteiligen Wettbewerb wird nach einem Lösungssatz gesucht, den die Teilnehmer zum Ende des Wettbewerbs als Sprachprobe auf eine Audiokassette aufnehmen sollen. Wir beginnen das Quiz mit einer relativ einfachen Frage, deren Beantwortung für Lands of Lore-Freaks sicherlich kein Problem darstellt:

Was verließ der Hexe Scotia im ersten Teil von Lands of Lore die Macht, sich in verschiedene Gestalten zu verwandeln?

Wenn Sie die Lösung wissen, sollten Sie diese aufschreiben und auf die zweite Frage warten, die in der nächsten PC Games erscheint wird.



Action wie aus Hollywood: Stuntszenen und Spezialeffekte stehen im Mittelpunkt von Hardline.



PC Games  
online

T-Online

Unser Angebot:



PC Games Online

plus T-Online!



# PC GAMES Online

<http://www.pcgames.de>

## Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC GAMES im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC GAMES online sind Sie täglich up-to-date.

## Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer's Inn“, um Modern-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

## Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area“ gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

## T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simu-

lation oder einem Action-Spiel festsitzen, weiterkommen, über PC GAMES online haben Sie die Lösung in Sekunden.

## Action Park

Hier diesen Premium-Magazin-Leser zu einem tollen Multiplayer-Spiel online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern die Fußballmannschaft komplex mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern im Dungeon steigen oder Sie die Böse spekulieren - mit PC GAMES online erleben Sie Spielen anders. Ausgesprochen Interessanter, Interaktiver, und wenn Sie noch mehr wissen wollen, dann ist PC GAMES online Ihr bester Freund.

PC GAMES online -  
die ganze Welt der  
PC-Spiele -  
kostenlos!

# T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC GAMES bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit T&T Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC GAMES online und allen anderen Internet-Angeboten: Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN - sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

## Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

### Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

### Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC GAMES online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstellbare Information abrufen, Sie verschaffen sich

direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Datenbanken.

- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

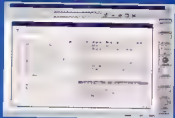
### eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

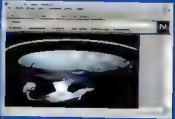
- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!



Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2Fh./Min.



Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

## Ihr Dankeschön: Ein Einstieg bei T-Online

- „Netscape-Navigator“ für den schnellen Internet-Zugang
- „T-Online-Decoder“ für Btx und Btx plus
- „Btx-Navigator“ - Ihr digitales Notizbuch
- „Intern@t Guide“ - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- „PC GAMES Action Pack“ - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt T&T für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt  
täglich<sup>1</sup> von 18.00 - 8.00 Uhr  
2 Pfennige pro Minute <sup>1</sup> auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt  
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr  
6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!

Ab 1. Mai: keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angegebene Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

## Online-Paket zum - gratis!

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

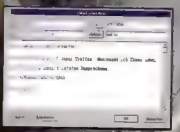
1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie's geht - eine Sache von Minuten!

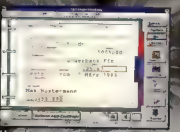
3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Einer von vielen Diensten, die T-Online auf Btx



eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken Sie in Sekunden



Heute anmelden, in 2 Wochen Ihr persönliches T-Online-Paket

## Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

I&I-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

**Modem Speedster 14.400** nur DM 169,-  
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software  
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s,  
mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion,  
Best.-Nr.: DOS: 8112, Windows: 8110

**Modem Skyconnect 28.800** nur DM 299,-  
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software  
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s,  
mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion,  
Best.-Nr.: DOS: 8113, Windows: 8111



## Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner  
wartet auf neue  
Hardware



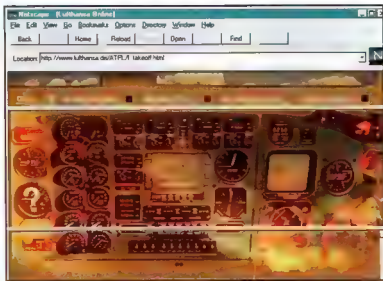
Simulationen gibt es etwa seit dem Zeitpunkt, ab dem es Computer für den Heimbereich gab. Wurde anfangs die Zelleitung im Textmodus simuliert, konnten C64 und Co. bald mit grafischen Flugsimulationen aufwarten. Mit dem PC kamen dann analoge Joysticks, die eine sehr präzise Steuerung in alle Richtungen ermöglichten, kurz darauf die Maus, in den Augen einiger Zeitgenossen die exakteste Art der Steuerung. Mit den Soundkarten wurde realistische Klangunterstützung möglich, mit der SVGA-Grafik detaillierte Darstellung. In den letzten Jahren hat sich kaum mehr Neues entwickelt: Cyberhelme oder gar -anzüge können sich bisher wegen Preis und Qualität nicht durchsetzen. Sollte es nicht erst einmal reichen, technisch Machbares herzustellen? EyeTracker zum Beispiel, die die Blickrichtung des Spielers erkennen. Spracherkennung, bei der IBM und Sierra mit Command Aces of the Deep die Machbarkeit bereits bewiesen haben, wäre auf nur einem einzigen Chip schnell und billig zu realisieren. Daß nicht schon längst brauchbare Standards entwickelt wurden, liegt offenbar an der Phantasielosigkeit der Hard- und Softwarehersteller. Die Vergangenheit hat oft genug bewiesen, daß brauchbare Neuentwicklungen im Kunden dankbare Abnehmer finden. Aber wir warten ja gerne...

## Flugsimulation für Profis

### Karriere als Pilot?

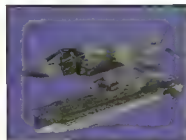
Der MS Flightsimulator gibt Ihnen keinen Kick mehr? Die Cockpitaussichten von Flight Unlimited sind Ihnen zu unecht? Warum machen Sie nicht aus dem Hobby einen Beruf? Jährlich benötigt allein die Lufthansa ca. 250 neue Piloten, die Karrierechancen sind also mehr als gut. Doch fliegen will gelernt sein: Die Lufthansa Verkehrsfliegerschule bildet Piloten mit modernsten Methoden in Trainingszentren in Bremen und Arizona aus - natürlich auch am Simulator. Interessenten erhalten für 10 Mark eine CD-ROM mit allen Informationen rund um den Beruf Pilot bei:

Deutsche Lufthansa AG  
Verkehrsfliegerschule BRE OT/M  
„CD-ROM / PC Games“  
Flughafendamm 40  
28199 Bremen



## Flying Nightmare 2

### Strategische Simulation



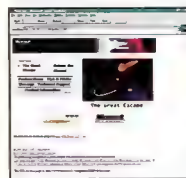
Domark wird in Kürze seine Flugsimulation Flying Nightmare 2 veröffentlichen. Das strategielastige Spiel simuliert den AV-8B Harrier 2+ sowie den AH-1W SuperCobra Attack Helicopter. Flying Nightmare unterstützt SVGA, 3D-Beschleuniger und

Netzwerke, die einem Spieler ermöglichen, als Einsatzleiter zu fungieren, während andere Spieler die eigentliche Arbeit ausführen.

## Virtual Lego World

### Mindscape baut mit Steinen

Lego plant zusammen mit dem Softwarehersteller Mindscape ein Rollenspiel auf CD-ROM, in dem sich Spieler aus Legosteinen eine Fantasywelt erschließen und bauen können. Das 3D-Spiel ist für Kinder von fünf bis zwölf Jahren gedacht und wird Ende 1996 erscheinen.



## Hind

### Russischer Kampfhubschrauber zu fliegen

Mit Hind stellt Interactive Magic den Nachfolger von Apache in Aussicht. Simuliert wird der russische Hind-Hubschrauber, der dank neuer 3D-Algorithmen über SVGA-Landschaften rasen wird. Das netzwerkfähige Spiel besteht aus Arcade- und Simulationsmodus, mit dem Mission-Planner lassen sich voraussichtlich eigene Missionen erstellen.



Eigene Legostädte lassen sich ohne einen einzigen Baustein erstellen.

## Space Simulator

### Im Netz der Netze

Unter <http://www.microsoft.com/games/SSIM> finden sich aktuelle Informationen zu Microsofts Space Simulator. Hinweise von Microsoft-Programmierern zur richtigen Landungstechnik auf dem Mars, technische Informationen, Links zu verwandten Themen und vieles mehr unterstützen den Hobbyastronauten auf seinen Flügen.

# THE DIG

**KOMPLETT  
DEUTSCH**



"LucasArts ist ja bekannt für ausgezeichnete Adventures, aber diesmal haben sie sich selbst übertroffen", Boris Sander/PC Power



PC Games 1/98, 89%  
PC Games Award

**Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker!**  
Herbert Alchinger / PC Games



Power Play 2/96, 85%  
Power Play Volltreffer

COMPACT  
disc  
CD-ROM

Vertriebs-Partners: GWSH, Darmstadt, Tel. 06231/3400, Fax: 06231/30771 • Fritschell GmbH, Everstener Straße 34, 49080 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax: 0541/123470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-8475 Sionen, Tel. 081/785 20 00, Fax: 081/785 12 27 • Österreich: ABC SPIELSPASS - Eisenmüller GmbH, Weinberggasse 10, 1060 Wien, Tel. 066 235 86 10, Fax: 066 235 47 47



## WiSims & Strategie & Denkspiele

Kolumne: Petra Maueröder über die Zukunft der Wirtschaftssimulation



Wirtschaftssimulationen - das sind diese Spiele, bei denen Amis und Engländer nur einen kurzen (meist verachtenden) Blick auf den Bildschirm werfen und dann achselzuckend meinen: „Ah, it's a German game.“ Stimmt: WiSims sind zu 90 % Spiele aus Deutschland für Deutschland. Das ungebrochen starke Interesse an solchen Spielen läßt es den hiesigen Programmieren leichtfallen, ein einziges bewährtes Grundprinzip immer wieder - natürlich mit wechselnden Themen - aufzuwärmen. Der „Trick“ ist seit Jahren derselbe: Kern aller Titel nach diesem Strickmuster sind die fast immer unaniemenen Kulissen zum Draufmarkieren (in der Fachsprache „Requester“ genannt). Dazu gibt's Statistiken satt. Welch Jubel, wenn ab und zu ein Zufallsereignis Farbe in den grauen WiSim-Alltag bringt. Daß unverbrauchte, innovative Konzepte möglich sind, beweisen Titel wie Theme Park, Die Siedler 2 (wenn's denn mal kommt - siehe Telegramm) und das oft unterschätzte Capitalism. Die meisten anderen Spiele dieses Genres unterscheiden sich von Vertretern der 80er Jahre nur durch technische Aspekte: SVGA statt EGA/VGA, CD-ROM statt zwölf Disketten, schillernde Lizenz statt originellem Gameplay. Daß sich daran in absehbarer Zeit etwas ändert, ist unwahrscheinlich. Schon jetzt sind wieder etliche Games nach obigem Strickmuster in der Pipeline und warten nur darauf, das bestehende Branchenverzeichnis des Genres (Fernseher, Computerspielmagazine, Expeditionen, Formel 1-Rennställe etc.) aufzustocken. Freuen wir uns also auf ebenso fiktive wie unvermeidbare Koller wie Henry Maskes Knockout-Manager, Der kleine Banker oder Ignacio Lopez' Gebrauchtwagen-Manager.

## Der Produzent

Lights, camera, action!

Verwickelte, unterbelichtete Ur-laubserinnerungen per Videokamera abzukurbeln, ist eine Sache, die Produktion eines Oscar-verdächtigen Kassenschlagers eine ganz andere. Um letzteres dreht sich alles bei Der Produzent, einer Wirtschaftssimulation von Games 4 Europe. Die Stärken liegen insbesondere bei der Optik (gerenderte Fullscreen-SVGA-Screens) und der beeindruckenden Database mit allein 6.000 Filmkonzepten und 120 fiktiven Schauspielern. Die Spieliefe dürfte das ähnliche Hollywood Pictures von Starbyte wegen der vielfältigeren Möglichkeiten bei weitem übertreffen. Näheres zu Der Produzent finden Sie im Rahmen des Reviews in der PC Games 6/96.



## WarCraft 2 Expansion Set

Nachschub im Mai

Jetzt ist es amtlich: Die erste Mission-CD-ROM für Blizzards Echtzeit-Hit Warcraft 2 kommt! Für unter DM 40,- gibt's zwei neue Kampagnen mit jeweils zwölf herausfordernden Levels (inklusive Intro/Extr), 50 ausgewählte Levels, die per Editor generiert wurden, und ein neues Grafikset namens „Orchish lands“, das auch in einigen der neuen Levels auftauchen wird. Die Zusatz-CD-ROM mit dem Untertitel „Beyond the Dark Portal“ wird voraussichtlich ab Anfang Mai komplett in Deutsch erhältlich sein.

## MissionForce: Cyberstorm

Strategisches Kampfbotter-Gemetzel



HERC-Armee aus mehr als 25 Exemplaren zusammen und haben sogar Einfluß auf die Kombination der einzelnen Roboterbauteile. Die abwechslungsreichen Missionen mit unterschiedlichsten Aufträgen (Erforschung, Bergbau etc.) spielen in zufällig generierten, aufwendig gerenderten SVGA-Szenarien, wo Sie sich mit hochintelligenten Gegnern furiose Schlachten liefern.

## Telegramm

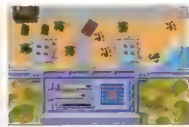
♦♦♦ Mißabotschaft für alle, die sehnstchtig auf Die Siedler 2 warten: Eine Woche vor Redaktions-schluß teilte Blue Byte mit, daß sich der Release des zweiten Teils auf Ende April 1996 verschiebt. Dies betrifft leider auch unseren Test, der nun mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit in Ausgabe 6/96 erscheinen wird. Als Gründe für die Verzögerung werden kurzfristig anberaumte Korrekturen am Missions-Design und dem Gegner-Verhalten angegeben. ♦♦♦ Pax Imperia 2, der in Ausgabe 11/95 vorgestellte potentielle Ascendancy-Killer von Blizzard, wird erst nach dem Action-Rollenspiel Diablo in den Handel kommen. Gerechnet

wird mit dem kommenden Herbst. ♦♦♦ Den August 1996 sollten sich alle Fans der vielgelobten MicroProse-Strategiespiele UFO: Enemy Unknown und X-COM: Terror from the Deep von MicroProse vormerken. Zu diesem Zeitpunkt soll nämlich X-COM: Apocalypse, dritter und letzter Teil der Serie erscheinen. Entscheidender Unterschied neben optischem Tuning: Der Runden-Modus entfällt, gekämpft wird jetzt in Echtzeit im Stil von Syndicate bzw. Crusader. Als Schauplatz für den finalen Countdown wurde eine futuristische Metropole aus-erkoren. Erste Screenshots erwarten wir für die nächste Ausgabe. ♦♦♦

## Return Fire

Warner Interactive schießt zurück

Mehr als 100 Levels enthält das Windows 95-Spiel Return Fire, ein vor allem graphisch beeindruckendes Strategiespiel von Warner Interactive. In Echtzeit lösen Sie ausgehend von Ihrem Bunker entweder Jeeps, Panzer, Hubschrauber oder Kampfhubs über das Terrain in der festen Absicht, die Fahne der gegnerischen Partei zu erobern. Detailreiche SVGA-Grafik, Dolby Surround-Sound in CD-Qualität und ein Zweispieler-Modus via Split-Screen verzücken bereits in der Vorab-Version. Als Erscheinungs-termin wird der Juni 96 genannt!



# MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

## Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger fürchtet sich vor den neuen Telekom-Rabatten



Nachdem sich meine Telefonrechnung nach der Einführung der neuen Telekom-Tarife um moderate 60 Prozent erhöht hat, stellt sich die Frage nach dem Sinn der öffentlichen Proteste. Nach Aussagen der Telekom ist das Telefonieren für den Durchschnittsmenschen billiger als je zuvor - da ist es doch kein Wunder, wenn man einmal etwas mehr telefoniert als sonst. So, und nur so, läßt sich wohl auch die Telefonrechnung erklären. Für Menschen im beginnenden Kommunikations-Zeitalter ist es nun einmal unumgänglich, täglich die Postfächer sämtlicher Online-Dienste und Mailboxen auf neue Nachrichten zu überprüfen, seine Freunde und Verwandten anzurufen und vielleicht zuvor bei der Telekom-Auskunft nachzufragen. Für besonders Wissensdurstige gibt es ja nun die Komfortauskunft, die zwar etwas teurer kommt, dafür aber auch seltener in Anspruch genommen wird. (So lassen sich viele hundert D-Mark sparen, indem man nicht bei der Komfortauskunft anruft.) Doch die Telekom denkt noch darüber hinaus an den Verbraucher: mit den Rabatten, die irgendwie an die undurchsichtigen Onlinedienst-Tarife erinnern, wird das Telefonieren ja noch (!) billiger - nach dem Gesetz der Serie die Telefonrechnung damit je doch noch ein weiteres Stückchen höher.

## Internet Phonebook

### Telefonauskunft

Seit Februar 96 gibt es unter <http://www.super.de/phone/> einen neuen Internet-Suchdienst, der nach Usern im Internet fahndet. Ähnlich der Telefonauskunft lassen sich Einträge nach Namen, E-Mail-Adresse oder Branchen suchen. Der Eintrag mit Basisinformationen sowie die Suche ist kostenlos.



Wer persönliche Homepages oder sein Firmenangebot registrieren lassen will, kommt leider nicht mehr kostenlos davon.

## Papier für Laser

### Visitenkarten selbst erstellen

Von Avery Dennison stammt ein laserdrukfähiges Papier, in das pro DIN A4-Bogen zehn Visitenkarten gestanzt sind. Durch die glatten Kanten lassen sich schnell ansprechende Karten erstellen.

Infos: Avery Büroprodukte, Tel: 08165/95490



Einen guten Geschmack vorausgesetzt, lassen sich schnell individuelle Visitenkarten realisieren.

## Internet-Box

### Komplette Software

Das Softwarepaket InternetBox der intelk Multimedia-Lösungen GmbH bietet für 198 Mark eine Sammlung der wichtigsten Internetprogramme für Windows 3.1. Trumpet Winsock, FTP, Telnet, Archie und IRC/Online-Chat sind ebenso enthalten wie der Navigator von Netscape, allerdings in Version 1.22. Ein Update auf Version 2.0 ist vorgesehen.



Die Internetbox enthält die Internet-Grundausstattung für jeden Windows 3.1-Besitzer.

## Multi-Gamestation

### Flexible Eingabe

Ein für alle Belange umbaubares Eingabegerät ist die Multi-Gamestation. Zusammen mit zwei Fußpedalen und einem Joystickport ist das mit 88 Mark recht preiswerte Gerät vielfältig einsetzbar.

Infos: Peori, 79426 Buggingen, Tel: 07631/360-0



An das Vier-Achsen/Vier-Tasten-Gerät läßt sich bei Bedarf ein weiterer Joystick anschließen.

## Suncom SFX

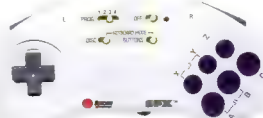
### Joyypad mit acht Tasten

Insgesamt acht Tasten plus das Richtungskreuz finden sich auf dem Suncom SFX.

Das programmierbare, treiberfreie

Joyypad von Suncom emuliert wahlweise vier Tastatureingaben plus Joystick oder zwölf Tastatureingaben und kann damit auch mit Spielen verwendet werden, die keine Joysticks unterstützen.

Infos: MPS, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh



Im Speicher des Suncom SFX finden Tastaturbelegungen von vier Spielern Platz. Die Programmierung erfolgt per Tastendruck.



# WARCRAFT

## TIDES OF DARKNESS II

„eines der besten PC-Strategiespiele aller Zeiten (...) wertvoll: atmosphärische Fantasy-Action“  
(PC Player 2/96)

„Die Vorteile liegen klar auf der Hand und machen WarCraft 2 zu DEM Strategiespiel für Genrefremde, Einsteiger und Fortgeschrittene. (...) schlichtweg der bislang beste Strategie-Action-Mix.“  
(PowerPlay 2/96)

„Nur selten fällt einem in bezug auf Computerspiele das Prädikat 'perfekt' ein. (...) Suchtfördernd dürfte die treffendste Bezeichnung für dieses Kleinod der PC-Spielbranche sein.“  
(EntertainmentMarkt, 1-2/96)

„bringt viel Freude noch in die kälteste Feldherrenhütte!“  
(PC Player 2/96)

„Besser geht's nicht: (...) Für mich das kompletteste und schönste Echtzeit-Strategiespiel!“

(PC Games 2/96)



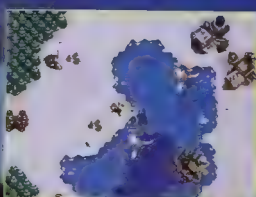
„Spiel des Monats 2/96“



# Die Schlacht um Azeroth

## Zu Land, Wasser und in

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.  
Komplett in Deutsch



Nummer 1 in Deutschland  
Spiel des Jahres in den USA

geht weiter.  
der Luft!

Verkaufscharts für CD-ROM-Spiele von media control, Baden-Baden, 1.-15.1.98 und 16.-31.1.98  
"Game Of The Year" und "Best Multiplayer Game", PC GAMER, März 1996

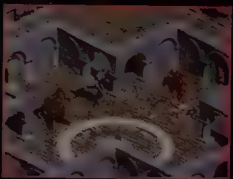
Demnächst  
von  
BLIZZARD:

**DIABLO**

Das Fantasy-Rollenspiel  
in SVGA für Windows 95!

Auf Sie warten  
dämonische Kreaturen,  
magische Kräfte  
und Diablo, der Herrscher  
über die Unterwelt.

Viel Glück!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

BEREITEN SIE SICH

AUF DEN

ZWEITEN

ANGRIFF VON

# STAR WARS REBEL ASSAULT II

KOMPLETT  
DEUTSCH



PC & MAC  
CD-ROM



Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire. © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



Ultima 9, AH64D Longbow und mehr

# Zu Besuch

Unser Ami war wieder für Sie auf Reisen. Bewaffnet mit Vielfliegerkarte, Laptop und einer Filmcrew, besuchte Markus Krichel im texanischen Austin das neue Hauptquartier von Origin Systems. In Kombination mit seiner Reportage auf diesen Seiten finden Sie einen begleitenden Filmbericht auf der CD-ROM.



bei Origin

1996 findet man Origin Systems in einem neuen Bürogebäude, mit hundert neuen von insgesamt 300 Angestellten und neuen Plänen für neue Genres. Mit neuen Spielen sieht es in diesem Jahr allerdings lau aus. Die beinhalten Realität: Ultima 9 wird wahrscheinlich erst im Frühjahr 97 erscheinen. Wing Commander 5 und der dazugehörige Film werden dieses Jahr (und viel-

leicht sogar nächstes Jahr) auch nicht fertig. Hinzu kommt, daß Chris Roberts sich auch nicht so recht entschließen kann, ob er die bereits begonnenen Arbeiten an dem Fantasy-Adventure Silverheart fortsetzen soll. Silverheart basiert auf der gleichnamigen Buchserie von Michael Moorcock. Vorher soll jedoch noch ein Spin-Off der Wing Com-

mander-Serie mit dem vielversprechenden Arbeitstitel „The Maniac Missions“ erscheinen. Wer da wohl die Hauptrolle spielt?

## Neues Image

Computerspiele, die sich auf dem immer härter umkämpften Markt behaupten wollen, erfürden einfach immer längere Entwicklungszeiten. Mit AH 64 D Longbow und Crusader: No Regrets werden jedoch zumin-

dest zwei neue Origin-Produkte in diesem Jahr erscheinen. Fraglich sind noch The Darkening (das vielleicht als Privateer 2 erscheinen wird) sowie das im Verlauf dieses Berichtes ausführlich beschriebene Ultima Online.

Origin befindet sich im Umbruch. Das Image als Rollen- und Actionspielentwickler soll nach Ansicht von Richard Garriott neu definiert werden. Mit Jane's AH64D Longbow zielt erstmals eine

waschechte Flugsimulation den Produktkatalog. So überzeugt ist man von der Zusammenarbeit mit Jane's, dem Lieferanten für militärische Informationen aller Art, daß man in Baltimore eine Zweigstelle für die exklusive Entwicklung von Flight Sims eröffnet hat. Wer weiß, daß just in dieser Stadt auch MicroProse beheimatet ist, kann sich leicht ausmalen, wo dieser neue Mitarbeiterstab rekrutiert wurde.

**Origin, Electronic Arts und Jane's haben sich fest vorgenommen, gemeinsam die realistischsten Flugsimulatoren aller Zeiten zu schaffen. Das erste Produkt in der Serie „Jane's Combat Simulation“ ist AH64D Longbow.**

Skepsis ist angebracht, wenn Origin eine realistische Flugsimulation verspricht. Bereits dreimal versuchte man in der Vergangenheit, in dieses Genre vorzudringen - leider ohne großen Erfolg. Wings of Glory ließ in puncto Authentizität eher zu wünschen übrig, und die technischen Probleme mit Pacific Strike trieben die PC-Piloten in Scharen zurück zu MicroProse und Spectrum Halo-byte. Hat Origin denn überhaupt eine Chance, mit AH64D Longbow die Fehler der Vergangenheit wieder auszumerzen? Ein kurzer Blick auf die Liste der Beteiligten läßt hoffen: Andy Hollis, MicroProse-Mitarbeiter der ersten Stunde und Designer der Klassiker F19 Stealth Fighter, Gunship und F15 Strike Eagle 2 hat sich seit seinem Wechsel zu Origin vor drei Jahren voll und ganz diesem Produkt verschrieben. Mit Paul Grace verfügt das



**AH64D Longbow ist das erste Produkt einer neuen Serie von Flugsimulationen, die von Origin als die realistischsten aller Zeiten angekündigt werden.**

Team über einen weiteren altgedienten Veteranen, der an LHX Attack Chopper, Chuck Yeager's Air Combat und US Navy Fighters beteiligt war. Der Dritte im Bunde hatte mit Spielen nach nie etwas am

Hut: dafür ist das britische Unternehmen Jane's der Welt größter Lieferant militärischer Informationen.

## Häuptling der Apachen

Der AH64D Longbow ist die neueste High-Tech-Variante von McDonnell Douglas' Apache Attack Helicopter. „Eines der größten Probleme bei der Entwicklung einer Simulation dieser Art ist die Akkumulation sämtlicher Informationen“, meint Andy Hollis. „Diese



„In einer Umgebung mit den üblichen Polygon-Hügeln, die normalerweise auf flache Landschaften gelehrt werden, könnte man von den taktischen Vorteilen des Choppers keinen Gebrauch machen.“



Ein Missionsgenerator, der nach Zufallsprinzip neue Aufträge ausspuckt, garantiert, daß nach den ca. 60 mitgelieferten Missionen nicht gleich Schluß ist. Gekämpft wird am Golf, im Baltikum und in Panama.

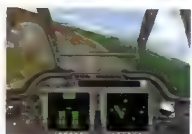
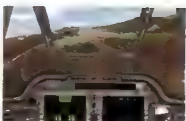


Detailverliebtheit vom Scheitel bis zur Sohle: AH64D Longbow könnte nach Strike Commander Origins zweite echte Innovation im Bereich der Flugsimulationen werden. Weitere Spiele im Stil von Longbow sind geplant.

Informationen kann nur ein Unternehmen wie Jane's liefern. Seit diese Zusammenarbeit zustande kam, ist uns erst richtig klargeworden, wieviel wir vorher nicht wußten!" Um den Level der Realität noch weiter anzuheben, verfügt Longbow über texturierte SVGA-Grafiken. Die sind auch notwendig. Dazu Andy Hollis: „In einer Umgebung mit den üblichen Polygon-Hügeln, die normalerweise auf flache Landschaften geklebt werden, könnte man von den taktischen Vorteilen des Choppers keinen Gebrauch machen.“ Der Unterschied zwischen dem Apache und dem Longbow besteht in erster Linie in dem über dem Rotor angebrachten Radardome. Dieses Feature ermöglicht dem Piloten, den Helikopter hinter einem Hügel zu verbergen und gleichzeitig das Schlachtfeld zu beobachten. Realistische Funktionen und detaillierte Instrumentierung haben allerdings ihren Preis. Je besser eine Flugsimulation, desto schwieriger ist sie auch zu handhaben. Daher steht es dem Spieler frei, den Schwierigkeitsgrad der eigenen Erfahrung anzupassen.



Bei texturierter SVGA-Grafik wie dieser, ist es nicht schwer, auf die Hardware-Anforderungen zu schließen. Wir vermuten: „Pentium 120 MHz recommended“

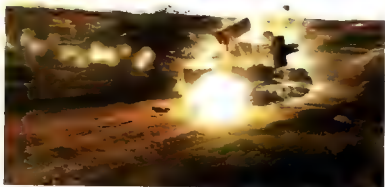


Darüber hinaus führt ein achtteiliges interaktives Tutorial schrittweise durch alle Funktionen des Programms.

Obwohl Longbow nun wirklich kein interaktiver Film ist, verfügt das Spiel über die spektakulärsten Zwischensequenzen, die je in einem Computerprogramm - gleich welcher Art - zu sehen waren. Von der Richtigkeit dieses hohen Lobs wird Sie der Film auf der CD-ROM sicher überzeugen können.

Ein weiterer herausragender

Faktor ist die Anzahl der Missionen. Eine frei erfundene Kampagne in der baltischen Region verfügt über insgesamt 40 Missionen. In historisch korrekten Szenarien aus Operation Desert Storm (Golfkrieg) und Just Cause (Panama) werden 24 weitere Kampfeinsätze offeriert. Außerdem verfügt AH64D Longbow über einen Missions-generator, der unendlich viele Missionen ausspuckt. Trotz aller Detailverliebtheit sind Andys Flight Sims für ihre gelungene Mischung aus Fun und Reality bekannt. „Darauf kommt es an!“, so Andy. „Das Ding wird nur dann ausgeliefert, wenn es auch Spaß macht“. Schon im Mai 1996 soll es soweit sein...



Absolut beeindruckend: Seit Command & Conquer gehören solche Zwischenszenen zur Standardausstattung eines jeden Spiels mit militärischem Inhalt.

## More Jane's

Das nächste Produkt in der Serie „Jane's Combat Simulation“ ist bereits in Arbeit. In Advanced Tactical Fighters stehen dem Spieler verschiedene Flugzeuge zur Verfügung. Während Andy Hollis mehr Wert auf Details legt, folgt Paul Grace, der für Advanced Tactical Fighters verantwortlich ist, einer anderen Philosophie. „Ich bin mehr action-orientiert und bevorzuge den Luftkampf, und der ist am interessantesten, wenn man ihn in verschiedenen Flugzeugen erleben kann. Das bedeutet zwar Einbußen in puncto Authentizität, macht aber dafür einen Riesenspaß!“



**Origin ist als pressefreundliches Unternehmen bekannt. Um so neugieriger stimmt daher die Geheimniskrämerei um Ultima 9. Was Fact und was Fiction ist, versuchen wir in dem folgenden Bericht für Sie auszusortieren.**

Mit Ultima 9: Ascension endet die Ära des bekanntesten Rollenspielcharakters aller Zeiten. Der Avatar wird hier zum

letzten Mal als Hauptfigur zu sehen sein, und bei Origin tut jeder sein möglichstes, um ihm einen würdigen Abschied zu geben. Wie der Avatar sein Ende finden wird, ist natürlich noch ein Geheimnis. Allerdings ist davon auszugehen, daß er auch in zukünftigen Ultima-Spielen hin und wieder seine Aufwartung machen wird. Zwar nicht als steuerbarer Charakter, sondern als spirituelle Erscheinung, in etwa vergleichbar mit Obi Wan Kenobi in Star Wars.

## The Gamers Input

Nach dem vielfach kritisierten Hüpf-Avatar in Ultima 8 heißt die Devise bei Ultima 9 „zurück zu den Wurzeln“. Um den in der Rollenspielergemeinde entstandenen Imageverlust wieder zu neutralisieren, forderte Richard Garriott im Mai letzten Jahres alle Ultima-Spieler auf, all das aufzulisten, was ihnen in den jeweiligen Folgen am besten gefallen hat. Auf diese Weise glaubt man, das bestmögliche

**Falsch - die Perspektive im Spiel wird nicht in „Schräg-von-unten“ geändert, sondern beibehalten. Gleichbleiben wird weitgehend auch die Steuerung.**

Spiel schaffen zu können. Keine schlechte Idee. Das Resultat dieser Bemühungen sieht folgendermaßen aus: eine komplexe Story in einer riesigen Spielumgebung, randvoll mit Charakteren, Quests, kniffligen Entscheidungen und moralischen Dilemmas. Auch die Zeit des einsamen Streiters ist vorbei, die Abenteurergruppe feiert in Ascension wieder ein Comeback. Der Clou: Gerüchten zufolge soll diese Gruppe aus einer ganzen Reihe alter Bekannter bestehen. Ich glaube sogar gehört zu haben, daß der tote (oder totgeglaubte) Dupre wieder mit von der Partie sein wird. Das weitere Schicksal dieser Figuren ist aber noch ungeklärt. Der letzte Teil der dritten Trilogie wird in der finalen Schlacht zwischen dem Avatar und dem Guardian ausfeuern und somit alle in Ultima 7 und Ultima 8 offengebliebenen Fragen beantworten. Durch die „Ascension“ (wörtlich: Aufstieg, Himmelfahrt) des Avatars (Ultima 4 bis 6) und einen Flashback in das erste Zeitalter der Dunkelheit (Ulti-

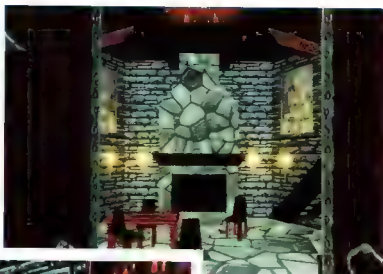
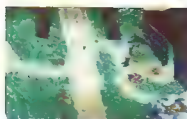
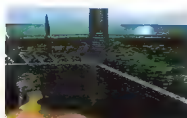
## Interview

**Wenn Richard Garriott der Kopf von Origin Systems ist, dann muß Warren Spector das Herz sein. Der ehemalige Entwickler von Pen-and-Paper Fantasy-Spielen stieß 1989 zu Origin und landete als Co-Produzent von Ultima 6 auf Anhieb einen Hit. Der als Schwerstarbeiter bekannte Designer produzierte und veröffentlichte in nur zwölf Monaten vier Origin-Titel: Wings of Glory, Bioforge, Crusader und System Shock.**



**PCG: Ich bin überrascht, daß Origins „Iron Man“ überhaupt die Zeit findet, mit uns zu plaudern. Wieviel Titel willst Du denn dieses Jahr veröffentlichen?**

**Warren Spector:** Nicht mal einen! Ich habe mich sogar von Ultima 9 zurückgezogen, damit ich mich auf ein neues Genre stürzen kann. Allerdings habe ich ein schlechtes Gewissen, wenn ich nur ein Spiel produziere, deshalb arbeite ich gleichzeitig noch



ma 1 bis 3) schließt sich der komplette Kreis, der die drei Trilogien umspannt.

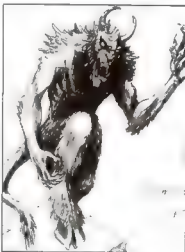
Um dem Avatar einen würdevollen Abgang zu verschaffen, wurden die beiden bekanntesten Ultima-Designer überhaupt aktiviert. Warren Spector (Ultima Underworld, Ultima 6, Ultima 7) schrieb die Designvorlagen und Richard „Lord British“ Garriott küm-

mert sich persönlich um die Umsetzung. Schließlich ist es nur passend, daß die beiden Personen, die der Figur zu ihrer Popularität verhelfen, ihr auch das letzte Geleit geben. Natürlich verspricht Origin auch für Ultima 9 revolutionäre, neue Technologien. Allerdings muß ich gestehen, daß bei der Demo der bisher fertiggestellten Teile auf den er-

sten Blick keine besonderen grafischen Unterschiede zu Ultima 8 festzustellen waren. Die „Schräg-von-oben-Perspektive“ wurde beibehalten, und die Steuerung scheint im großen und ganzen gleich geblieben zu sein. Eine neue Funktion ermöglicht, aus dem Bild herauszuzoomen und dieses auch zu drehen: dadurch erreicht Origin einen größeren Überblick. Die Ausstaffierung des Avatars erfolgt über das bewährte Paper-Doll-System, bei dem Ausrüstungsgegenstände auf die Figur „geklebt“ werden. Das Inventarsystem wurde hingegen komplett überarbeitet, um zu vermeiden, daß es in der Schatztruhe des Avatars wieder zugeht wie in Luis Trenkers Rückack. Es ist zu diesem Zeitpunkt sicher noch zu früh, um

Die offengebliebenen Fragen aus Ultima 7 und 8 werden im letzten Teil der dritten Ultima-Trilogie endlich beantwortet. Was uns aber Sorgen macht: der Avatar soll von der Bildfläche verschwinden.

Ultima 9 zu preisen. Die Ansätze sind gut und versprechen ein Rollenspiel der großen Tradition. Origin spricht sogar von einem „Rollenspielepos“. Lord British ist jedenfalls mehr als zuversichtlich und erhofft sich das beste und erfolgreichste Ultima aller Zeiten. Sein wissendes Grinsen und geradezu unerschämtes Selbstvertrauen läßt darauf schließen, daß er für Ascension noch einige Trümpfe in der Hinterhand hält.



Nach dem grafischen Entwurf aller Charaktere und Locations laufen die Programmierarbeiten schon auf Hochtouren. Erste bewegte Bilder sehen Sie in unserer Origin-Reportage auf CD-ROM.

an einer neuen Abenteuresserie. Leider darf ich nicht allzuviel sagen, da ich nicht will, daß irgendein Billigproduzent meine Idee kauft. Es wird sich um ein Solo- oder Multiplayer-Echtzeitstrategiespiel mit einem völlig neuen Konzept handeln. Zur Zeit erreichen wir mit der neuen Engine Bildraten von über 30 Bildern pro Sekunde in SVGA und echtem 3D. Nicht einmal den Titel darf ich verraten, da er so viel über das Spielkonzept aussagt.

**PCG:** Obwohl Du das Ultima 9-Team verlassen hast, warst Du doch maßgeblich am Design beteiligt. Erwartet uns wieder so ein Super-Mario-Avatar wie beim letzten Mal?

◆ **Warren Spector:** Ich habe das Team nicht wirklich verlassen. Die Weichen waren gestellt, das Design lag im Groben fest und den Rest können die anderen Designer auch ohne mich bewältigen. Außerdem leitet Rich (Garriott) jetzt das Projekt selbst. Zum Super-Mario-Avatar: Nein! Es wird ein klassisches Ultima im besten Sinne werden: eine riesige Spielwelt mit Hunderten von Charakteren und packenden Szenen und Aufgaben. Außerdem bringen wir die Gruppe wieder zurück. Und es gibt ein Wiedersehen mit all den lieb gewonnenen Kameraden aus vergangenen Ultimas.



**Origin macht keine halben Sachen. So wissen alle, die an der Entwicklung von Ultima Online (oder Multima) beteiligt sind, daß dieses Multiplayer-Netzwerkspiel den Rahmen des bisher Bekannten sprengen muß.**

Ultima Online ist nach Ansicht von Richard Garriott das zur Zeit wichtigste Produkt bei Origin. Ein erfolgreicher Einstieg in das immer populärer werdende Genre und der damit verbundene Umsatz würde selbst die astronomischen Verkaufszahlen von Wing Commander oder Ultima wie Peanuts aussehen lassen. Um so erstaunlicher ist es, daß ein

Großteil der Designer, einschließlich deren Chef Starr Long, vor weniger als zwei Jahren noch ihr Dasein als Spieltester fristeten.

Die lockere Stimmung (siehe Film auf CD-ROM) darf nicht darüber hinwegtäuschen, daß hier hart gearbeitet wird. Das Konzept für Multima verlangt nach einer riesigen Spielumgebung, die aus vier Kontinenten und vielen kleineren Inseln besteht. Tausende von Spielern können gleichzeitig in der SVGA-Umgebung ihre Phantasien ausleben und Online-Charaktere aller Art entwickeln.

Um die Umgebung und die natürliche Entwicklung der Charaktere so lebensecht wie möglich wirken zu lassen, wird die Spielwelt so liberal wie möglich programmiert.

Das Programm soll dem Spieler nicht vorschreiben können,

was er machen darf, sondern ihm vielmehr erlauben, zu tun, was er will! Jeder Spieler beginnt mit den gleichen Voraussetzungen. Wie die Online-Existenz aussehen wird, entscheidet jeder für sich. Ob man sein Dasein als Abenteurer, Händler oder Pirat bestreiten will, bleibt jedem selbst überlassen. Innerhalb der Städte herrscht eine gewisse Ordnung, die durch eine Art Online-Polizei aufrechterhalten wird. Krawallmacher finden sich ruckzuck im örtlichen Knast wieder. Außerhalb der Städte herrscht jedoch totale Anarchie, und kriminelle

Aktivitäten bleiben hier weitgehend ungeahndet. Ein idealer Tummelplatz für Abenteurer und Helden, die hier ihr Ansehen steigern und für Ordnung sorgen können. Das Spiel generiert

**In der Multima-Welt darf man sein und denken, was man will. Ob er sein Loben lieber als Abenteurer, Kaufmann oder Pirat verbringen will, bleibt jedem selbst überlassen.**

ebenfalls Aufgaben und Missionen, über die man sich in den lokalen Gilden oder Märkten informieren kann. Traditionelle Rollenspielkonventionen treffen auf Ultima Online nur teilweise zu. Werte für Kraft und Ausdauer steigern sich nicht automatisch nach jedem Kampf. Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der gesammelten Erfahrung. Wer unbedingt ein Held werden will, kann beispielsweise bei einem erfahrenen Kämpfer



**Smalltalk in Britannia:** Ultima Online bietet Spielern rund um den Erdball die Möglichkeit, ein Alter Ego im virtuellen Avatar-Land überzustreifen.



**PCG:** Für viele bist Du der wahre „Mister Ultima“. Zwischenzeitlich hast Du an mehr Ultima-Spielen gearbeitet als Richard. Die Integrität der Serie liegt Dir von allen hier bei Origin sicher am meisten am Herzen.

◆ Warren Spector: Jetzt übertreibst Du aber! Richard hat mit der Ultima-Serie eine phantastische und vor allem glaubhafte Welt geschaffen, in der sich die Charaktere und die Story so entwickeln, wie wir es sonst nur aus der Literatur oder von der Kinoleinwand her kennen. Ich gebe auch offen zu, daß einige Ultima-Spiele versuchten, diese Wurzeln zu verleugnen.

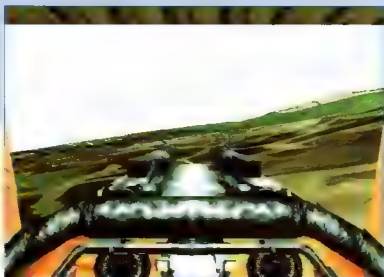
**PCG:** Jetzt fallen gleich jeden Moment die bedeutungsschwangeren Worte „Ultima 8“...



◆ Warren Spector: Ultima 8 war ein Experiment, und es war notwendig, mit der Serie zu experimentieren, um zu sehen, was machbar ist. Trotz der guten Verkaufszahlen war Ultima 8 für viele Fans der Serie eine Enttäuschung. Ich sehe mich als Repräsentant dieser Gruppe und werde auch in Zukunft mit allen Mitteln versuchen, die Integrität der Serie zu wahren. Ich muß auch offen zugeben, daß es mich freut, wenn mich die



Wenn es um bahnbrechende Flugsimulationen geht, denkt man zuerst an Empire und vor allem an Rowan Software. Als wir vom neuesten Projekt der findigen Briten erfuhren, statteten wir ihnen kurzerhand einen Besuch ab, um uns vor Ort aus erster Hand zu informieren.



Flying Corps

## Höhenflug

Rowan Software wurde 1987 mit der Intention gegründet, Spiele und Business-Anwendungen zu produzieren. Die frühesten Spiele entstanden für den Amiga und den Atari ST, darunter Titel wie Falcon, dem auch eine Reihe von Mission-Disks folgte. Bald darauf fand die Begeisterung für realistische Flugsimulationen auch ihren Niederschlag im PC-Softwarekatalog: Reach for the Skies, Overlord und Dawn Patrol hinterließen durchweg einen sehr guten Eindruck. Bald wird sich mit Flying Corps ein weiteres Produkt zu dieser Rei-

he gesellen. Obwohl es nicht vor September oder Oktober auf den Markt kommen wird, scheint Rowan mit Flying Corps ein weiteres Mal Neuland zu betreten.

### Akribische Recherchen

Bevor man sich der eigentlichen Arbeit an Flying Corps zuwandte, galt es zunächst, eine völlig neue Game-Engine auf die Beine zu stellen. Diese soll es ermöglichen, eine viel flüssigere und äußerst detaillierte Spielumgebung mit neu entwickelten konturierten

Landschaften zu integrieren. Alle Konturdaten entsprechen genau denen, die den realen Kampagnen zugrundelagen. Pläne von Schützengraben und Aufklärungskarten aus dem Ersten Weltkrieg wurden hinzugezogen, um die tatsächlichen landschaftlichen Gegebenheiten so exakt wie möglich nachzubilden. Man gewann die Konturdaten mit Hilfe von modernen Cruise Missiles, und zur wirklichkeitsgetreuen Umsetzung der Landschaftsfarben besuchte Rod Hyde, der Managing Director und Designer des Spiels, die entsprechenden Regionen in

Frankreich und schloß knapp 300 Fotos. Außerdem verglich man die verwendeten Landschaftstexturen mit originalen Luftaufnahmen aus der Zeit des Ersten Weltkriegs. Die vier Missionen des Spiels werden in einem ca. 150 Quadratkilometer umfassenden Luftraum absolviert.

### Anspruchsvolle Akkuratessse

Angesichts der im ganzen Spiel aufrechterhaltenen hohen Qualität und Detailtreue empfiehlt sich der Einsatz eines Rechners der P90er Klas-

se. Selbstverständlich lassen sich diverse Features abschalten, um das Spiel auch auf einem 486er mit 66 MHz spielbar zu machen. Statt der üblichen 256 Farben werden diesmal 32.000 geboten, daneben Wolken in SuperVGA und konturierte Landschaften, die auch aus der Nähe betrachtet nicht pixelig erscheinen. Eine Überarbeitung erfährt ferner die Künstliche Intelligenz in der

neuen Engine: sie berücksichtigt nun sowohl die Persönlichkeit des Piloten als auch den Typ der Maschine, die er fliegt.

Insgesamt stehen dem Spieler sechs verschiedene Flugzeuge zur Verfügung - zwei deutsche, zwei britische und zwei amerikanische. Natürlich hätte man noch weitere Typen integrieren können, aber das hätte sich negativ auf Genauigkeit und Realismus im Flugverhalten ausgewirkt. Alle sechs Flugzeuge basieren nämlich auf den Schilderungen von Piloten aus dem Ersten Weltkrieg, die mit diesen Maschinen Erfahrungen gesammelt hatten. Darüber hinaus zog man sogar noch weitere Luftfahrt-Experten zu Rate. Ebenso realistisch wie die Flugzeuge gestalten sich die Missionen, obwohl hier ebenfalls viele Effekte abgeschaltet werden können, um auch dem Gelegenheitsflieger die Chance zu geben, sich ins Kampfgetümmel zu stürzen.

Während der Luftschlachten können Sie wie gewohnt in eine Außensicht schalten, um einen besseren Eindruck von der Umgebung zu bekommen.

## Wanted: Red Baron

Um das Spiel noch authentischer wirken zu lassen, bittet Rowan Software unsere Leser, ihre Namen samt Porträtfotos einzuschicken, so daß diese in das Game integriert werden können. Sechs Pilotenkanzellen müssen besetzt werden, und zwar mit den Namen und Fotos der Gewinner dieser Aktion. Wenn Sie also glauben, etwas von einem „Roten Baron“ im Blut zu haben, sollten Sie Ihren Namen und ein Brustbild von sich an folgende Adresse schicken:

Computec Verlag

Redaktion PC Games

Kennwort: „Flying Corps Competition“

Isarstraße 32 - 34

90451 Nürnberg

Die glücklichen Gewinner müssen sich dann zwar eine Weile bis zum Erscheinen des Spiels gedulden, aber das nimmt man doch gerne in Kauf, wenn man sich dafür in der neuen Flugsimulations-Referenz verewigt sieht, oder?



**Ritter Sport**  
präsentiert  
**AGENT-XXI**  
DAS GEHEIMNIS DER QUADRATE

DM 20,-  
Nur auf CD-ROM (PC)

**DAS GIGANTISCHE ADVENTURE VON RITTER SPORT.**

- Komm mit Gunter Bunt in die Welt der Top-Secret Agenten. Spannende Abenteuer, knifflige Rätsel und super Effekte (VGA 640x480).
- Hochauflösende, aufwendig animierte Super-VGA-Grafik
- knifflige, abgedrehte Rätsel
- 20 Schauplätze und über 80 Darsteller
- Soundtrack und Effekte in CD-Qualität
- Digitale Sprachausgabe

Zu bestellen mit ec-Scheck über DM 20,- bei:  
westa Kommunikation, Deutz-Mühlheimer Str. 165, 51063 Köln  
Internet: <http://www.Ritter-Sport.de>

## Softwareversand Christian Kriete

Telefon: 05446/2105 • Telefax: 05446/2105

Am Sportplatz 9 • 49453 Rehden

PC SPIELE • CD-ROM • PC SPIELE • CD-ROM • PC SPIELE			
11th Hour	89,95 DM	Mechwarrior 2	79,95 DM
3D Lemmings	89,95 DM	- Ghost Bears Legacy	39,95 DM
Albion	89,95 DM	Myst Special Edition 2	69,95 DM
Arcade America	89,95 DM	Nascar Racing	79,95 DM
Bling!	69,95 DM	Nascar Track Pack	39,95 DM
Capitalism	69,95 DM	Need for Speed	89,95 DM
Cesar 2	79,95 DM	NHL Hockey 96	89,95 DM
Chewy - Escape from F5	79,95 DM	Panzer General 2	69,95 DM
Civilization 2	89,95 DM	PGA Tour Golf 96	89,95 DM
CivNet	99,95 DM	Phantasmagoria	89,95 DM
Colony Wars 2492	69,95 DM	Pitfall - Mayan Adventure	89,95 DM
Command & Conquer	79,95 DM	Pole Position	89,95 DM
- Der Ausnahmezustand	24,95 DM	Psycho Pinball	79,95 DM
Conquest of new World	89,95 DM	ran Trainer 2	79,95 DM
Cyberia 2	79,95 DM	Rayman	69,95 DM
Cybermage	89,95 DM	Riddle of Master Lu	99,95 DM
D-Info 2	39,95 DM	Star Trek „A Final Unity“	79,95 DM
Der Druidenzirkel	69,95 DM	Stonekeep	89,95 DM
Der Seelenturm	79,95 DM	Talisman	69,95 DM
Descent 2	89,95 DM	Terminator-Future Shock	79,95 DM
Die Fugger 2	79,95 DM	Terra Nova	79,95 DM
Die Siedler 2	79,95 DM	TFX EF 2000	89,95 DM
Duke Nukem 3D	79,95 DM	The Hive	69,95 DM
Fifa Soccer 96	79,95 DM	This means War	89,95 DM
Formula 1 Grand Prix 2	99,95 DM	Thunderhawk 2	89,95 DM
Frankenstein	89,95 DM	Tilt!	59,95 DM
Grand Prix Manager	89,95 DM	Vollgas	89,95 DM
Hattrick!	79,95 DM	Warcraft 2	89,95 DM
Hugo 3	69,95 DM	Wing Commander 4	99,95 DM
Indy Car Racing 2	79,95 DM	Wipeout	99,95 DM
MAG!	79,95 DM	Worms	79,95 DM
Magic Carpet 2	79,95 DM	WWF Wrestlemania	89,95 DM

Versandkosten: Nachnahme 10,00 DM zzgl. NN-Gebühr, Vorkasse 7,00 DM.  
Preissturm und Preisänderungen vorbehalten. Weitere Software auf Anfrage!

## Einzigartige Spieltiefe?

Den Kampagnen selbst liegen reale Kriegseignisse aus den Jahren 1917/18 zugrunde. Jede von ihnen wird aus bis zu 20 Hauptmissionen bestehen, und die ersten drei finden in der Somme-Region statt. Die erste Kampagne, bekannt unter dem Namen „The Circus“, gibt dem Spieler die Möglichkeit, die Identität von Lothar, dem Bruder des berühmten deutschen Fliegerassess Baron von Richthofen, anzunehmen. Es ist Anfang Mai, und der Rote Baron ist auf Heimaturlaub, nachdem er im April 21 Siege errungen hat. Als Leiter der Jagdstaffel ist es nun Ihre Aufgabe, die Anzahl von Lothars Siegen im Mai von 15 auf 52 zu erhöhen.

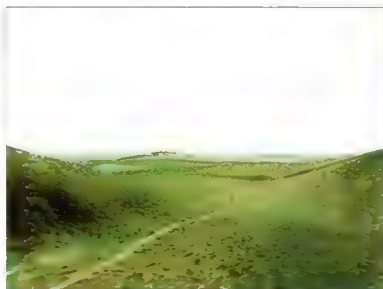
Die anderen Kampagnen umfassen die Schlacht von Cambrai, die Frühjahrsoffensive und die „Hat in the Ring“-Kampagne - sie sind nicht minder detailgetreu als die erste, und kleinere Abweichungen



Rod Hyde erklärt ausführlich, wie die einzelnen Szenarien aufgebaut wurden.

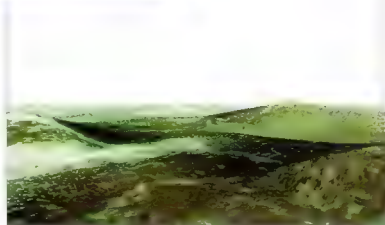
von den tatsächlichen Geschichtnissen dienen lediglich der Steigerung des Spielspaßes. Dank der ebenfalls integrierten Sub-Missionen sieht es ganz so aus, als ob Flying Corps die bislang umfangreichste Flugsimulation überhaupt werden

Die detaillierten Strukturen der verschiedenen Landschaften und die weichen Übergänge bei Hügelketten bzw. kleineren Höhenunterschieden machen Flying Corps sehr realistisch.



könnte. Die einzelnen Flugabschnitte werden durch kurze Video-Clips im Vollbildschirm-Modus miteinander verbunden. Dies trägt nicht nur zur Atmosphäre des Spiels bei, sondern gestattet auch einen Einblick in die tatsächlichen Flugbedingungen in der Zeit des Ersten Weltkriegs.

Mit den Grafiken wird natürlich Stereosound einhergehen, um das einzigartige Gefühl rüberzubringen, das man beim Steuern eines Flugzeuges aus dem Ersten Weltkrieg hat. Eventuell kommt dabei sogar das Q-Sound-System zur Anwendung, das einen besonders ausgeprägten Raumklang ermöglicht, doch bekamen wir für dieses Gerücht noch keine offizielle Bestätigung.

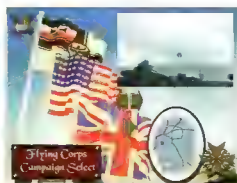


## Für jeden etwas

Jede Mission läßt sich auf dreierlei verschiedene Weisen angehen. So kann man die Mission in voller Länge in Echtzeit durchspielen - mit Start, Flug zum Einsatzort, Zerstörung der relevanten Ziele und Rückkehr zur Basis. Der taktische Ansatz wirft einen sofort mitten in einen Dogfight und dürfte vor allem die Action-Fans ansprechen. Die strategische Methode schließlich erlaubt eine langsa-

me Annäherung an das Ziel und gibt dem Spieler die Möglichkeit, sich eine Taktik zurechtzulegen, bevor er sich in die Schlacht stürzt. Hinter der breiten Palette an verschiedenen Vorgehensweisen steckt die Intention, möglichst viele Spieler mit dem Produkt anzusprechen. Flying Corps soll so benutzerfreundlich und anpassungsfähig wie möglich werden, so daß der Spieler selbst die Farben seiner Flugzeuge verändern und seinen Piloten eine eigene Identität verpassen kann. Es sieht so aus, als ob die Designer bei Rowan Software wirklich fast an alles gedacht haben. Sie scheuten keine Mühen, Flying Corps sorgsam, akkurat und spielbar zu gestalten und kombinierten spannende Flugmissionen mit detaillierten Grafiken und Ereignissen.

Herbert Aichinger ■



Entscheidet man sich für eine „Campaign“, so wird das Szenario in Form eines kurzen Videos dargestellt. In diesem Beispiel handelt es sich um „Cambrai Aerodrome, 1917“.

# Das gab's noch nie!

10 Original-  
**Bestseller** zum  
Preis von  
Einem!



**10**

Original-Titel auf 10 CD-ROMs

**DM 99<sup>95</sup>**

- Universallexikon '95** (Bertelsmann)
- GeoRoute** Routenplaner für Deutschland (GData)
- Tele-Info Fax-Auskunft** Über 1 Mio. dt. Fax-Nummern (TeleInfo Verlag)
- PCsl 60 Stadtpläne** 60 Städte gleichzeitig (City Maps)
- Ami Pro 3.1** Textverarbeitung – Vollversion + Word Pro in 30-Tage-Version
- Großes Wörterbuch der Dt. Rechtschreibung** (Media Globe)
- Gesetze und Leitsatzkartei**  
Deutsche Gesetze mit Urteilen und Kommentaren
- Goethek Weltatlas** Grundwissen (Holzer Verlag)
- Euro-Trans** Wörterbuch D/E/F/Spanisch  
gen - Quell- und Zielsprache beidseitig
- Mitsubishi Hotelführer '96**  
10.000 Hotels und Restaurants (Klart)

**Erhältlich im  
guten Fachhandel**

- absolut bester Flugsimulator **Flight Unlimited (Special Edition)**
- schwerelossteigende 3D-Action **Terminal Velocity**
- hochwertiges 3D-Kampfspiel **FX Fighter**
- Top-Flipper Simulation **Pinball Fantasies Deluxe**
- 3D Strategie Knüller **Jagged Alliance**
- Knallhartes 3D Kampfspiel **Primal Rage**
- Brandneue Billardsimulation **Pool Champion**
- Neuauflage des Strategie-Klassikers **Warlords 2 Deluxe**
- Echzeit-Rollenspiel **Entomorph**
- Einzigartiges Mittelalter-Strategie Spiel **Great Naval Battles 4**
- inkl. deutsches Handbuch

Im **Vertrieb** von  
**KOCH** Media



Deutschland: Hermann-Schmid-Str. 10, D-80334 München, Tel. 089 746 135 61, Fax 089 746 135 69  
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626 0, Fax 0222 815 0626 16  
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 856 861, Fax 071 856 850

**KOCH**

[illegible]

Wo Sie **finden:** Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

**Media Point**

**Berlin – Neukölln**  
Jonasstraße 28/29  
Tel.: (030) 621 60 21  
U-Bahn 8 Lenestraße  
Bus 144

**Media Point**

**Berlin – Steglitz**  
Bismarckstraße 63  
Tel.: (030) 794 72 131  
S-Bahn 1 Feuerbachstr.  
Bus 170, 181, 182

**Media Point**

**Berlin – Friedrichshain**  
Petersburger Straße 94  
Tel.: (030) 427 37 11  
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.  
Tram 20, 21 Bersarinplatz

**Media Point**

**Berlin – Spandau**  
Nonnendammallee 82  
Tel.: (030) 383 02 191  
U-Bahn 7 Rohrdamm  
Bus 127, 204

**Media Point**

**Berlin – Tegel**  
Brunowstraße 10  
Tel.: (030) 443 96 05  
U-Bahn 6 Alt-Tegel  
Bus 120, 133, 125, 222

**Media Point**

**Hamburg – Harvestehude**  
Grindelberg 73-75  
Tel.: (040) 429 11 139  
U-Bahn 3 Hoheluftbrück  
Bus 35, 102

# AUSGEBRÜTET!

## Fast geschenkt!

Flight Unlimited  
Terminal Velocity  
FX Fighter  
Pinball Fantasies  
Jagged Alliance  
Primal Rage  
Pool Champion  
Warlords 2 Deluxe  
Entomorph  
Great Naval Battles 4  
CD-ROM-Komplettpaket zum  
absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Nach der Mission-CD  
nun der zweite Streich:  
**Command & Conquer  
Level Editor**

incl. 200 fertige Levels!  
CD-ROM  
**29,99**

**Fade to Black**  
kompl. dt., CD-ROM  
**29,99**

## Unser Tip des Monats:

### Die Siedler 2 Veni, vidi, vici

Der lang ersehnte Nachfolger zu  
Blue Byte's genialer Wirtschaftssimulation  
- voraussichtlich ab 19.4.96 -

CD-ROM \*  
**69,99**

## Die neuen EA Classics!

**Fifa Soccer**  
CD-ROM \*  
**Little Big Adventure**  
CD-ROM \*  
**NHL Hockey 95**  
CD-ROM \*  
**Theme Park**  
CD-ROM \*

**je 29,99**

\* voraussichtlicher Liefertermin: 18.4.96

## Anton der Preisteufel empfiehlt:

### Descent 2 Earthsiege 2

Tauchen Sie ein in eine  
fantastische 3D-Action-  
Höhlenwelt, in der nicht  
nur ein schneller Finger  
am Abzug, sondern auch  
Köpfchen gefragt ist!

CD-ROM \*  
**79,99**

DynamiX setzt mit  
Earthsiege 2: Skyforce  
endlich die Metatech-  
Reihe fort! Ein Muß für  
Fans von aufwendigen  
Roboter-Schiachten!

CD-ROM \*  
**79,99**

## Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket  
zum teuflisch guten Knüllerpreis!

**Anstoss**  
**Anstoss World Cup**  
**Jack Nicklaus Golf**  
CD-ROM

komplett **29,99**

## Die Fugger 2

Lassen Sie in der mittelalterlichen Welt des  
Handels, der Linsen und der Politik das  
Imperium der Fugger wieder auferstehen!

CD-ROM \* **79,99**

## Civilization 2

kompl. dt., CD-ROM \*

**99,99**

Ab  
03.05.96  
endlich  
auch in  
Koblenz

## Media Point

Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: in Vorbereitung!  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9. 10

## Media Point

.... to be continued.  
Demnächst auch  
in Ihrer Nähe!



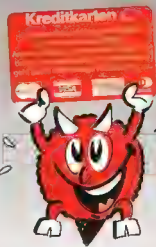
## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:  
**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr  
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28  
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point\*

\* Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 10% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen  
vorbehalten! Für gelten unsere Abg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne verschicken.  
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,-, Post-VK-Gebühr - Kreditkarte: 9,99 DM  
Vorleser: 6,99 DM - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!  
Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland: nur gegen Vorleser zzgl. 20,- DM



Pete Sampras Extreme Tennis

# Grand Slam

Die Codemasters haben ihrer Arbeit schon immer eine andere Philosophie zugrundegelegt als die meisten Softwarefirmen. Sie operieren von einem umgebauten Bauernhof aus und produzieren hervorragende Spiele. Als wir eingeladen wurden, das Team in Großbritannien zu besuchen, packten wir unsere Rucksäcke und machten einen Abstecher in die ländlichen Regionen der Insel.



So kennt man eine Tennisübertragung aus dem Fernsehen: dies ist wohl die anwenderfreundlichste und zugleich übersichtlichste Perspektive.



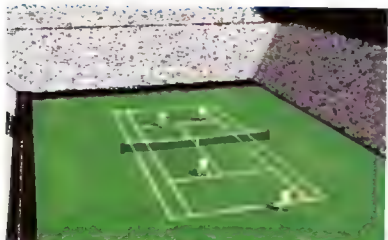
Jeder, der sich irgendwann einmal mit Computerspielen beschäftigt hat, kennt zumindest eines der 16 Bit-Produkte aus dem Hause Codemasters: MicroMachines, Dizzy und natürlich Pete Sampras Tennis stellen lediglich die bekanntesten Werke aus dieser Software-Schmiede dar. Nun wollen sich die Programmierer endlich der „Superkonsole“ PC zuwenden. Eigentlich kaum verwunderlich, wenn man bedenkt, daß Codemasters bei ihren Entwicklungen bislang immer das Gameplay in den Vordergrund gerückt haben - man sieht ihren Spielern den Aufwand, der in ihnen steckt, nicht auf den ersten Blick an.

Viele andere Produzenten legen enormen Wert auf gerenderte, dreidimensionale Polygongrafiken, so daß am Ende der Produktionsphase kaum mehr Zeit für das Gameplay

bleibt. Es hat fast den Anschein, als sei auf den CDs einfach zu viel Platz, der mit speicherfressenden Grafiken und Videosequenzen gefüllt werden müßte. Dieser Entwicklung wollen die Codemasters etwas entgegensetzen - die Industrie hat lange genug ignoriert, worauf es den meisten Usern wirklich ankommt: spielbare Games, die darüber hinaus auch noch Spaß machen. Spiele, die einen die Zeit vergessen lassen und die man immer wieder gerne aus dem Regal hervorholt. Und davon gibt es nach wie vor viel zu wenige.

## Hechtsprung

In den letzten sieben Monaten hat Codemasters an einer Tennis-Simulation gearbeitet, die alle anderen einschlägigen Spiele in den Schatten stellen soll. Man begann damit, daß



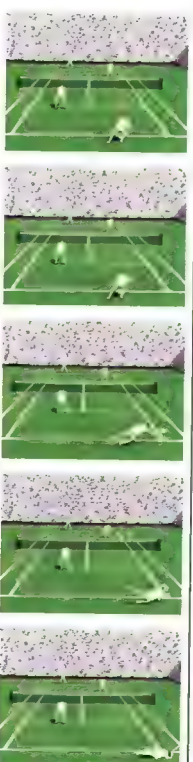
Aus diesem Blickwinkel läßt sich das Match genießen: am besten mit einer Portion Erdbeeren mit Schlagsahne, dem Standard-Snack beim renommierten Wimbledon-Turnier.

man versuchte, die Grundelemente des Tennis-Sports in den Griff zu bekommen. Die Bewegungen der Spieler und die Schläge müssen auf dem Bildschirm schließlich so flüssig, realistisch und vielseitig wie möglich überkommen. Um dieses Ziel zu erreichen, bediente man sich der modernsten Messtechnologie, die es erlaubt, die relevanten Bewegungsabläufe eines Tennisspielers zu analysieren. Darüber hinaus installierte man in einer Tennishalle ein System aus acht Kameras. Anhand der gewonnenen Daten konnte man dann die wohl bislang akkurateste Tennis-Simulation überhaupt entwickeln.

Zunächst erstellten die Programmierer ganz einfache Spielfiguren, die dann später zu detaillierten Drahtgittermodellen ausgearbeitet wurden. Im letzten Arbeitsschritt versah man die einzelnen Polygone mit Texturen, um einen dreidimensionalen Effekt zu erzielen.

## Künstliche Intelligenz

Insgesamt wird man die Wahl aus 20 vorgefertigten Spielfiguren haben, die so abgedrehte Namen wie Jimmy „Flex“ Wagner oder Solomon Zodiac tragen. Vier Charaktere können individuell den Wünschen



Der legendäre Becker-Hechtsprung darf natürlich nicht fehlen.

# dynamic soft

## CD-ROM

5th Musketeer	DV	79,95	Manic Karts	DA	39,95
AH-64 Longbow	DV	85,95	Medwanter 2 Special	DV	79,95
Alone in the Dark 1-3	DV	66,95	Medwanter 2 Exp. Pack	DV	42,95
Albion	DV	85,95	Monopoly	DV	79,95
Arche America	DV	78,95	Navy Strike	DV	94,95
Ascendancy	DV	81,95	NBA Live 96	DV	78,95
ATF US (X-Fighters)	DV	78,95	Need for Speed	DV	78,95
Batman Forever	DA	84,95	NHL Hockey Classic	DA	39,95
Battle Isle 3	DV	73,95	NHL Hockey 96	DV	78,95

### Die Siedler 2 DV 68,95

Bermuda Syndrome	DA	85,95	Pole Position	DV	89,95
Big Red Racing	DV	72,95	Police Quest SWAT	DV	79,95
Bliefuß [Screenem]	DV	59,95	ron Soccer	DV	79,95
Brainedead 13	DV	69,95	ron Trainer 2	DV	72,95
Burning Steel 4	DV	71,95	Raven Project	DV	59,95
Bureau 13	DV	24,95	Rayman	DA	73,95
Caesar 2	DV	79,95	Red Ghost	DV	79,95
Caribbean Disaster	DV	84,95	Ribal Assault 2	DV	83,95
Championship Manager 2	DV	89,95	Riddle of Master Lou	DV	89,95
Chewy-Flucht von F5	DV	75,95	RIPPER	DV	78,95
Chronomaster	DA	78,95	Rise 2: Resurrection	DA	84,95
Civilization 2	DV	89,95	Sea Legends	DV	79,95
Command & Conquer	DV	90,95	Sensibill World of Soccer	DV	79,95
Com.&Cong. Mies. CD	DV	34,95	Shannara	DV	78,95
Conquest of the New World	DV	84,95	Sid Meier Classics	DV	85,95
Creature Shock	DV	39,95	Silent Hunter	DV	69,95
Cruiser - No Remorse	DV	79,95	Silent Thunder	DA	84,95
Cyberia 2	DV	89,95			
Cybermage	DV	78,95			
Cyberspeed	DV	71,95			
Daggerfall	DV	78,95			
Dalton 5	W	78,95			
Descent 2	DA	78,95			
Descent 2	DA	89,95			
Destruction Derby	DV	79,95			
Die Siedler	DV	45,95			
Die Siedler 2	DV	68,95			
Dime City	DV	79,95			
Discworld	DV	78,95			
Duke Nukem 3D	DA	79,95			
Dungeon Keeper	DV	78,95			
Earthworm Jim	DV	79,95			
Earthworm Jim (Win95)	DV	89,95			
Eco the Dolphin	DV	56,95			
EF 2000 (TFX)	DA	89,95			
F1 Manager	DV	77,95			
F1 Manager	DV	39,95			
Fade to Black	DV	64,95			
Fast Attack	DV	78,95			
RIFA Soccer 96	DV	78,95			
Formula One Grand Prix	DA	39,95			

### Die Fugger 2 DV 79,95

Simon 2 incl. T-Shirt	DV	68,95	Top Gun-Fire at Will	DV	94,95
Skunny	DA	56,95	Top Gun-Fire at Will	DV	84,95
Space Bucks	DV	69,95	Ultima 7 Compilation	DV	29,95
Space Marines	DV	79,95	Urban Runner	DV	85,95
Star Trek Deep Space 9	DV	77,95	US Navy Fighters Gold	DV	79,95
Star Trek-Final Unity	DV	73,95	Warhammer	DV	79,95
Steel Panthers	DV	75,95	Warhammer	DV	79,95
Stonekeep	DV	90,95	W. Greysky All Stars	DA	72,95
Syndicate Plus	DV	39,95	Winwood Compilation	DV	79,95
System Shock	DV	39,95	Wing Armada	DA	29,95
T-MEK	DA	79,95	Wing Commander 3	DV	78,95
Teamchief	DV	84,95	Wing Commander 4	DV	99,95
Terminator Future Shock	DV	78,95	Worms	DV	69,95
Terra Nova	DV	77,95	WWF Wrestlemania	DA	84,95
The Dig	DV	78,95	Z	DV	69,95
The Dig	DV	78,95	MS Sidewinder Pro	Joystick	99,95
This means War (Win95)	DV	85,95	Wingman Extreme	Joystick	99,95
Thunderhawk 2	DV	79,95	Thrusterblast T2	Lenkrod	249,95
Tie Fighter	DA	67,95			
Tilt	DA	59,95			

### F1 Grand Prix 2 DV 94,95

Formula One Grand R.2	DV	94,95			
Frankenstein (Win 95)	DV	90,95			
Gabriel Knight 2	DA	79,95			
Gabriel Knight 2	DV	84,95			
Grand Prix Manager	DV	84,95			
Hattrick	DV	78,95			
Hi-Octane	DV	39,95			
Hugo 3	DV	75,95			
Indy Car Racing 2	DV	78,95			
Kings Quest 7	DV	39,95			
Lode Runner (New)	DV	79,95			
Lost Eden	DV	79,95			
Magic Carpet Plus	DV	35,95			
Magic Carpet 2	DV	85,95			

Versandkosten: Machete 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlungsgebühr) • Vorbest. 6,95 DM

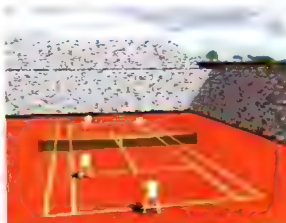
Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2  
• 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Kreuzenstr. 12 • 78224 Singen/Hw.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,- DM  
Inkl. Wirtel • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Lieferpreise können variieren



Durch zahlreiche Optionen läßt sich das Spiel den individuellen Erfordernissen anpassen. Im linken Bild bleibt die Kamera stets „am Ball“, rechts sehen Sie eine leicht nach hinten verzogene Ansicht.

des Users angepaßt werden und vier weitere - zwei männliche und zwei weibliche - sind irgendwo im Spiel versteckt. Die digitalen Tenniscracks bekamen von den Programmierern sogar Künstliche Intelligenz verpaßt, so daß jeder von ihnen über ganz spezielle Fähigkeiten verfügt und sich mit der Zeit an den Stil des menschlichen Users anpaßt. Sechs verschiedene Plätze stehen für die teilweise auf den Grand Slam Turnaments basierenden Matches bereit. Darüber hinaus gibt's zwei versteckte Locations, von denen eine in der New Yorker Bronx angesiedelt ist. Alle Schauplätze

wurden mit viel Liebe zum Detail umgesetzt und spiegeln die örtlichen Eigenheiten genau wieder. Selbst vor den Schiedsrichtern macht der Realismus nicht halt: sie sprechen in der jeweiligen Landessprache, u. a. sogar russisch oder chinesisches!

Auch über die Sprachausgabe hinaus hat man sich viel Mühe gegeben, die Spannung und den Nervenkitzel umzusetzen, die ein gutes Tennismatch begleiten. Beinahe 50 MB an Zuschauer-Samples und Soundeffekten fanden in das Spiel Eingang, und das Publikum reagiert ganz differenziert auf die verschiedenen Situationen auf

dem Court. Selbst die Größe des Platzes und die Bodenbeschaffenheit wirken sich auf den Sound aus.

## Fernsehshow

Es gibt drei Möglichkeiten, Pete Sampras Extreme Tennis zu spielen: das Single Match erklärt sich eigentlich schon von selbst. Im Knock-Out können sich acht menschliche Wettkämpfer miteinander messen, und im Tournament bekommt man die Möglichkeit, an einem kompletten Grand Slam-Turnier teilzunehmen. Unterbrochen wird das Spielgeschehen immer wieder durch TV-Kommentare, in denen sich der amerikanische Ex-Tennis-Profi Jim Smash und der Brite Major Duffer zu Wort melden. In über 500 Filmsequenzen gehen sie auf fast alle Aspekte eines Matches ein. Die Szenen wurden speziell für das Spiel abgedreht und entstanden in Absprache mit dem Entwicklungsteam, um sicherzustellen, daß sie sich perfekt in das Spiel einfügen.

Über das Gameplay läßt sich im Moment noch nicht viel sagen, denn Pete Sampras Extreme Tennis ist erst zu 60% fertig. Es zeichnet sich jedoch bereits ab, daß man das Geschehen aus einzigartigen Blickwinkeln genießen darf. Zunächst wäre da die First Person-Perspektive, dann gibt

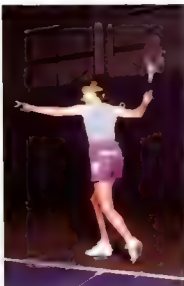
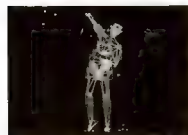


Nach dem Spiel werden noch einmal alle Höhepunkte präsentiert. Gesalzene Kommentare der Moderatoren inklusive.

es zwei Blickwinkel, in denen man die Spielfigur von hinten wahrnimmt, und außerdem sind noch vier weitere Kamera-Einstellungen geplant, aus denen man das Spiel verfolgen kann.

Wie nicht anders zu erwarten, erscheint Pete Sampras Tennis ausschließlich auf CD-ROM und wird aller Wahrscheinlichkeit nach erst von einem 486DX50 an lauffähig sein. Wer schon jetzt Appetit auf Erdbeeren mit Schlagsahne verspürt, den müssen wir allerdings noch um etwas Geduld bitten. Vor Juni wird Pete Sampras Extreme Tennis nämlich nicht erscheinen.

Herbert Aichinger ■



Wenn Sie ganz genau hinsehen, entdecken Sie bei der Dame im rechten Bild viele kleine Sender, welche die Daten eines Bewegungsablaufs an den Computer übertragen. Dieses Verfahren nennt man „Full Motion Capturing“. Links sehen Sie schließlich das Resultat.

Du hast sechs Beine, zwei Fühler  
und ein großes Problem...

# bad mojo

DAS KAKERLAKEN-KULT-SPIEL.

Wenn Kronkorken zum unentbehrlichen Likör und Zigarettenstummel zur lebensrettenden Waffe werden, befindest Du Dich mitten im Kult-Spiel des Jahres. Du bist nichts weiter als eine gewöhnliche Kakerlake - ständig auf der Suche nach einem Weg zurück zu Deiner menschlichen Gestalt. Geniale 3D-Computer-Animationen mit über 800 Bildern gemischt mit digitalen Filmsequenzen, brillanten Soundeffects und einem einzigartigen, packenden Spielverlauf saugen Dich förmlich auf in diese mysteriöse Welt. Was Du auf Deinem Weg durch schmerzhafte Bars und verstaubte Apartments entdeckst mag Dich schockieren. Was Du nicht entdeckst mag Dich sogar töten.

Doch ganz gleich wie es ausgeht, Du wirst nie mehr der alte sein...

AB APRIL ERHÄLTlich FÜR PC CD-ROM, DEMNÄCHST AUCH FÜR MAC.



**AKkaim**  
Entertainment GmbH

Empfohlene Systemvoraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486DX2 66 MHz, 8MB RAM, 20MB Festplatte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk, Soundkarte, SVGA Grafikkarte (256 Farben), Windows 3.1 oder höher.

PULSE ENTERTAINMENT, THE PULSE ENTERTAINMENT LOGO AND BAD MOJO ARE EITHER A REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF PULSE ENTERTAINMENT INC. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THOSE OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

**Jedwede Macht  
sei dem, der  
prallgefüllte  
Thalersäckel sein  
eigen nennen  
kann!**

Um 1600 steht das einst mächtigste  
Handelshaus des Mittelalters vor  
dem Nichts. Durch politische Wirren  
sind alle Reichtümer verloren.  
Begeben Sie sich in die Zeit des  
Dreißigjährigen Krieges, in der Mord,  
Armut und die Pest Europa beherr-  
schen. Lassen Sie in einer Welt des  
Handels, der Intrigen und der Politik  
das Imperium der Fugger wieder auf-  
erstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2D und 3D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch

# Die



# Fugger

## III



Jetzt im  
Handel!  
für PC  
CD-ROM!

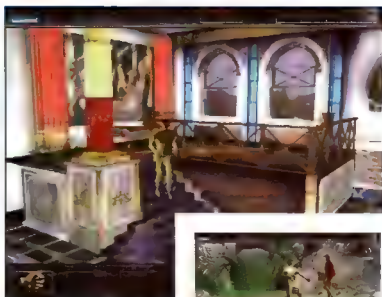


SUNFLOWERS

Im Exklusiv-Vertrieb von  
BOMICO



Dieser Säbelzahniger wurde von einem Comic-Zeichner entworfen und animiert - was man an seinen Proportionen auch leicht erkennen kann.



Obwohl man bei solchen Bildern einen Alone in the Dark-Verschnitt erwarten könnte, ist Time Commando ein reines Actionspiel.

Time Commando

# Zeitreise

Ihre lebensecht animierten 3D-Figuren sind für Frédéric Raynal und Olivier Lhermite inzwischen zu einem Markenzeichen geworden. Für die beiden Programmierer fing mit Alone in the Dark alles an, dann kam die Trennung von Infogrames und schließlich die Gründung ihrer eigenen Softwarefirma, Adeline Software.

Inzwischen hat Adeline auch international einen gewissen Bekanntheitsgrad erreicht - und das, obwohl ihr erstes und bisher einziges Spiel, Little Big Adventure (LBA), bereits vor über einem Jahr erschien. Doch LBA 2 befindet sich bereits in der Mache, und ein dritter Titel wird demnächst fertig: Time Commando ist ein Actionspiel mit LBA-Aussehen und Street Fighter-Spielbarkeit.

In Time Commando werden Sie als Profi-Hacker zu einem Notfall gerufen: ein Holographie-Computer, der für militärische Ausbildungszwecke benutzt wird,

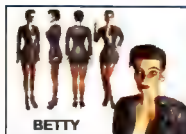
wurde von einem komplexen Virus befallen. Er hat die Kontrolle über alle Virtual Reality-Programme des Systems übernommen, und in den unterschiedlichen Zeitzonen, die der Supercomputer holographisch simulieren kann, jede Menge Unheil angerichtet. Ihre Aufgabe ist es nun, alle Zeitprogramme des Systems nacheinander aufzusuchen und unzählige von virusgesteuerten Gegnern auszuschalten. Das Abenteuer beginnt in der Steinzeit, wo Höhlenmenschen und Säbelzahn-

ger mit bloßen Händen bekämpft werden müssen. Zusammen mit den Ausflügen ins Mittelalter, dem klassischen Japan, dem Wilden Westen und anderen Szenarien summieren sich die Levels auf eine Gesamtzahl von neun. In allen Zeitperioden präsentieren sich nicht nur die Umgebungsgrafik und die Gegner zeittypisch, sondern auch die vielen verschiedenen Waffen, die man im Laufe des Abenteuers finden kann. Während man in der Steinzeit noch einen Faustkeil zu seiner Verteidigung einsetzen muß, kämpft man im Wilden Westen mit Revolvern und Gewehren. Die aus mehreren hundert Polygonen zusammengesetzten Spielfiguren wurden noch brillanter animiert als seinerzeit in LBA. Der höchste Aufwand wurde natürlich für die Hauptfigur getrieben, die einen Morgenstern ebenso elegant schwingt wie etwa ein japanisches Langschwert.

## 3D aus der Konserve

Das Besondere an Time Commando sind die detailreichen SVGA-Hintergrundgrafiken, die als flüssige Kamerafahrten





BETTY



STANLEY

Die beiden Hauptcharaktere Stanley und Betty wurden in verschiedenen Posen gerendert.

über den Bildschirm ziehen, sobald man den Helden in Bewegung setzt. Jeder der neun Levels befindet sich als vorbereiteter Film auf CD, der je nach Schrittgeschwindigkeit des Spielers schnell oder langsam abgespielt wird. Die Rechenzeit, die durch die Hintergrundgrafik „aus der Konserve“ eingespart wird, fließt deshalb voll in die Animation der Kämpfer-Sprites, die sich dafür um so realistischer bewegen. Gespielt wird aus der 3D-Schrägperspektive, was einen freien Blick auf das Kampfgeschehen garantiert. Die Tastenkombinationen, die für Fußritte und Schläge gewählt wurden, erinnern an die Steuerung von Action-Adventures wie Alone in the Dark 3 und ähnlichen: jede Cursorart ist mit einem bestimmten Hieb

oder Tritt verknüpft. Doppelbelegungen einzelner Tasten werden über die niedergehaltene [STRG]- oder [ALT]-Taste ausgewählt. Wer nur ungern mit der Tastatur spielt, kann natürlich auch mit einem Joypad vorliebnehmen. Obwohl Time Commando als reines Actionspiel konzipiert wurde, hat der Spieler Zugriff auf ein Inventory, in dem die verschiedenen Waffen abgelegt werden. Grundsätzlich geht es darum, den Weg durch einen Level innerhalb der vorgegebenen Zeit möglichst schnell zu schaffen, aber ein Blick hinter so manches Gebüsch kann sich lohnen; wie in vielen anderen Actionspielen gibt es auch hier Bonusgegenstände, die ein allzu hastiger Spieler niemals finden kann.

Thomas Borovskis ■

**Mühsal:** Für alle beteiligten Spielfiguren wurden zunächst ausführliche Charakterprofile erstellt.



Ein gut durchdachtes Leveldesign ist schon die halbe Miete; diese ausführlichen Skizzen sind dafür oberste Voraussetzung.



# SPORTBOX

Die Information RUND UM DEN SPORT

212

Peter Casper  
Klettenbergstr. 21  
60322 Frankfurt



## Sportvideos

z.B. Franziska van Almsick / Body Shaping ca. 60 Min DM 49,90 oder Videos mit Elle MacPherson/ Maria Maples Trump / Kathy Smith u. a. Hottest Cheerleaders (ab 16.) American Football DM 29,90 u.v.m.

## Sportnahrung

Eiweißkonzentrate / Aminosäurenprodukte / Kohlehydrat- u. Energiekonzentrate / Diätprodukte / Vitamin- u. Mineralprodukte u.v.m

## Sportgames für PC

NBA live 96 CD dV nur 89,90 DM / ran soccer CD dV 79,90 DM / Need for Speed 89,90 DM / NHL Hockey 96 CD eV 79,90 DM und viele viele Sportgames mehr im Katalog !!!

Lieferung solange Vorrat reicht / Neukunden werden per Nachnahme beliefert / Versandkostenpauschale bis 200,- DM Bestellwert 6,50 DM / Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen / Irrtümer u. Änderungen vorbehalten

Gleich Katalog bestellen !!!

069 755 32 59



# Get your Games

ONLY SATURN PC CDI

PLAYSTATION	PC
Alten Trilogie (engl.)	119,95
Actua Soccer	89,95
Boom	89,95
Casper	89,95
Cyberus	89,95
Der Dritte	129,95
D'	89,95
Demon	89,95
Fade to Black	89,95
Hebeler Popotto	89,95
Krazy Van	89,95
Need for Speed	89,95
Micky's wild Adventure	89,95
Panzer General	89,95
Philosoma	89,95
Resident Evil	89,95
Read Rush	89,95
Riviera	89,95
Total NBA	89,95
X-Men	89,95
Zero Divide	89,95
Uth Power	89,95
Batman Forever	89,95
Blade	89,95
Command Conquer	89,95
Com-Con Zusatz	89,95
DSA 3	89,95
Decent 2	89,95
D'E Fagger	89,95
Die Siedler 2	89,95
Die Maken 3D Shoot	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	89,95
Knight Chase	89,95
MCS	89,95
NBA Live 96	89,95
Panzer General II	89,95
Prey	89,95
Quake	89,95
Riddle of Master Lu	89,95
Steel Panthers	89,95
Top Gun	89,95
Terminator Future	89,95
Wing Commander II	89,95
Warcraft II	89,95

SATURN	CDI
Alten Trilogie	119,95
Carpenter Killer (US)	119,95
Cyberus (US)	129,95
Ultimate Garden	109,95
PI Challenge	109,95
Alfa Soccer	99,95
Hebeler Popotto	89,95
Seize Rally	89,95
Sim City 2000	109,95
Streetfighter Alpha (US)	129,95
Virtua Cop	149,95
Victory Bowling	99,95
Virtua Fighter II	109,95
Wing Arms	109,95
Warrior	99,95

(Die Druckkosten noch nicht eingegeben)

Veranstaltungen, Vorkasse und Kreditkarte 9,95.

robby rob shop

robby rob psx 39,95

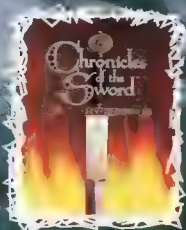
Dulauerstraße 1A 15-60H Charlottenburg 10627 Berlin Tel. (030) 324 97 58 Fax (030) 324 96 43



# Chronicles of the Sword™



Geben Sie ein in den Kampf zwischen Gut und Böse - schwarzer und weißer Magie. Unmengen von Gefahren erwarten Sie, hinterlistige Gegner und in der Tod.



Englische Version erhältlich ab Ende März  
Komplett Deutsche Version erscheint Ende April  
Auf 2 CD's

PC  
CD  
ROM



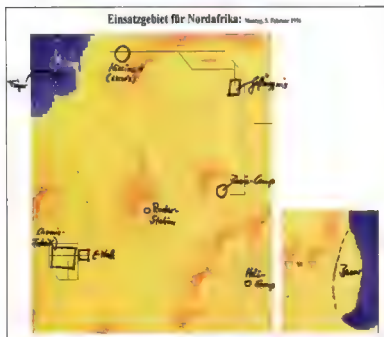
Chronicles of the Sword ist eine Marke der Eidos Interactive Ltd. Eidos Interactive Ltd. ist ein Unternehmen der Eidos Group. Eidos Group ist ein Unternehmen der Eidos Group.



Das Hexagon-Kartell

## Der Überflieger

Als erster deutscher Hersteller versucht Ascon, fernab von konventionellen Wirtschaftssimulationen neue Märkte zu erschließen. Mit „Das Hexagon-Kartell“ hat das für Spitzentitel wie Der Patrizier oder Pole Position bekannte Softwarehaus eine astreine Hubschrauber-Simulation in der Mache.



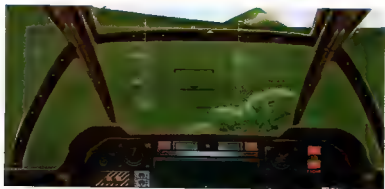
Bevor ein Level in Bits und Bytes umgesetzt wird, muß erst einmal eine anständige Skizze angefertigt werden. Sonst passieren zwangsläufig kleine logische Fehler.

In nicht allzu ferner Zukunft, Ende des 20. Jahrhunderts. Das organisierte Verbrechen in Italien, China, Kolumbien, Japan, Polen und Rußland legt alle Streitigkeiten beiseite und schließt sich zu einem gefährlichen, überdimensionalen Kartell mit dem Namen „Das Hexagon“ zusammen. Schon bald kontrolliert das Hexagon jedes kleine Verbrechen auf der Erde. Ob kleiner oder großer Halunke, jeder muß seinen Tribut an das Syndikat entrichten. Da die nationalen Polizeikräfte nicht grenzübergreifend operieren dürfen, sind sie in den meisten Fällen machtlos, kein Bürger kann sich noch sicher fühlen. Es kommt schließlich zum äußersten: der Konflikt eskaliert, und der Weltsicherheitsrat ruft ein internationales Sonderkommando ins Leben, das von einem der modernsten Flugzeugträger aus operiert. 100 Heli-

kopterpiloten aller Länder werden hier stationiert und haben die Aufgabe, die sechs Knotenpunkte des Kartells zuerschlagen.

### Sieben Szenarien

Die exzellente Grafik ist das Aushängeschild von „Das Hexagon-Kartell“. Die sieben verschiedenen Szenarien (Kolumbien, Golf von Mexiko, Italien, Rußland, Japan, China und eine geheime Basis) überzeugen durch sehr penibles Landschaftsdesign. Wer die Anwendungssoftware VistaPro schon einmal in Augenschein genommen hat, wird hier Parallelen feststellen können - auch wenn beide Programme überhaupt nichts verbindet. Alle Objekte (Flugzeuge, Helikopter, Häuser, Wälder) verfügen über akkurat berechnete Schatten sowie feine Texturen und wirken da-



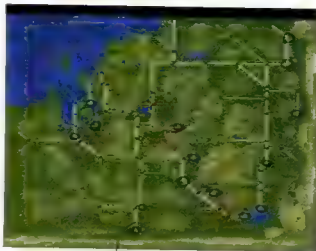
Aufgrund der wirklich beeindruckenden Engine braucht sich Das Hexagon-Kartell nicht vor internationaler Konkurrenz zu verstecken.

durch realistisch und lebens-echt. Die hervorragende Um-gebung lässt sich natürlich auch aus zahlreichen Außenansichten und - auf-grund einer speziellen Zusatz- option - an Bord einer abge- schossenen Rakete genießen. Blutige Einsteiger, die mit „Das Hexagon-Kartell“ erste Erfah- rungen mit dem Thema Flugsim- ulationen machen möchten, werden von Ascon scheinbar nicht im Stich gelassen. Zahl- reiche Übungsmissionen führen den Spieler in die hohe Kunst des Helikopter-Fliegens ein, und jede Mission kann durch

einen einstellbaren Arcade-Le- vel den individuellen Erforder- nissen angepasst werden. In- sgesamt stehen 70 völlig ver- schiedene Missionen zur Verfü- gung, die abwechslungsreiche Zielsetzungen haben: neben dem üblichen „Search & De- stroy“ müssen auch Gefangene befreit, Gebiete aufgeklärt und Feinde abgefangen werden. Außerdem wird Ascon ein „dy- namisches Cockpit“ integrier- en, d. h. der Sichtwinkel orien- tiert sich an den momentan vorherrschenden Fliehkräften, und der Blick haftet auf einem einmal anvisierten Feindobjekt.

Strassen schäden über schießt ○

Einsatzgebiet Südamerika: März 1984, 7. Februar 1984



Das Rad für Straßenbauanforderung macht:

„Schlampigste geht's nicht!“

Fahrzeuge fahren teilweise außerhalb der Straßen

Wieviel „Feintuning“ bei einem Spiel nötig ist, sehen Sie an diesem Beispiel. Hier hat einer der Beta-Tester genau festgehalten, an welchen Stellen noch Unstimmigkeiten im Leveldesign sind. Kirchen dürfen bei einem perfekten Spiel eben nicht mitten auf einer Straße stehen.

## Virtual Reality

Bei einer Flugsimulation bietet sich die Unterstützung eines VR-Helms natürlich an. Obwohl Ascon momentan noch an Anpassungen für alle erhältlichen Systeme arbeitet, baut das Güters- loher Unternehmen auf den

VFX-1 von Forte, da es sich um einen völlig abgeschlossenen Helm handelt. Bei einem kurzen Testflug erwies sich die VR-Unterstützung als tadellos. Geschwindigkeitsprobleme gab es auch bei langsameren Rechnern kaum.

Oliver Menne ■

# ECHT & STARK

GESCHMACK IN VOLLER STÄRKE



Diese traditionsreiche Mischung ist seit Generationen denjenigen, die an dem Reichen gewöhnen, die an dem Reichen gewöhnen. Das dunkelste, reifste Blattgut wird nach dem geprüften Kentucky-Rezept zu einer Mischung sublimiert, die eine kräftige Würze mit einem angenehmen Aroma verbindet.

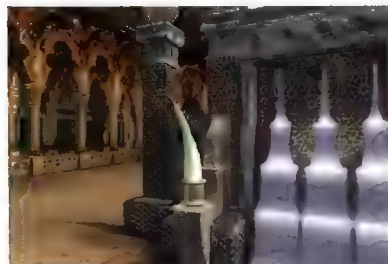
BRINKMANN  
TABAKFABRIKEN

Zork Nemesis

# Myst(-erium)?



Was man hier nicht sieht: in fast jeder Location kann sich der Spieler 360 Grad um seine eigene Achse drehen. Die neue Technik nennt sich Z-Vision.



Das Interior aller Gebäude wurde von Kinoerfahrenen Illustratoren entworfen. In 16 Bit-Farbtiefe ist Zork Nemesis ein beeindruckendes Erlebnis.



Der Spieler bahnt sich seinen Weg durch fünf verschiedene Welten. Manche erinnern an das Mittelalter, andere an die Antike oder die Neuzeit.

Im Laufe der Jahre machte Infocoms „Zork“-Adventurereihe so manche Veränderung durch. Ursprünglich war Zork nur textbasiert, Jahre später folgte mit *Return to Zork* der Wandel zum Grafikadventure. Der jüngste Teil erinnert an einen interaktiven Film.

O bwohl sich der Eindruck, Zork Nemesis sei wohl ein interaktiver Film (Schaudert!), angesichts der Datenfülle von mehreren Gigabyte förmlich aufdrängt, bleibt das Spiel - wie angekündigt - ein Adventure. Diesmal schlägt es den Spieler in die Forbitten Lands, einen kargen Landstrich, der vom Dämonen Nemesis mit einem bösen Fluch belegt wurde. Der Dämon hat alle großen Alchimisten des Königreiches ermordet und terrorisiert nun das Land und seine Einwohner. Die einzige Hoffnung ist der Spieler, der zu Spielbeginn von Alchimie allerdings noch keine Ahnung hat. Geleitet von den Geistern der toten Zauberer tritt er seine Reise an, lernt die Geheimnisse der Alchimie kennen und erkundet so manches wundersames Gebäude. Die Bauwerke, in denen der Spieler auf die unterschiedlichsten Denkrätsel trifft, scheinen aus den unterschiedlichsten Zeitepochen zu stammen: Tempel erinnern an das Altertum, Konservatorien und Sternwarten tragen mittelalterliche Züge und die Nervenheilanstalt im „Asylum“-Level entstammt wohl der Neuzeit. Für die farbenprächtige Abbildung der fünf Zork Nemesis-Welten wurden einige weltbekannte Designer engagiert, unter anderem auch der Illustrator des Kinofilms *Batman Forever*.

Zork Nemesis wird als reines Windows-95-Produkt erscheinen und die Möglichkeiten des 32 Bit-Native-Mode nutzen.

## Menschlicher Touch

Technisch eindrucksvoll ist vor allem die neue Grafik-Engine mit der Bezeichnung Z-Vision, deren Besonderheit es ist, freie 360°-Bewegungen auch in vorberechneten Landschaften zu bieten. Das funktioniert in etwa so: grundsätzlich gibt es in der Welt von Zork nur festgelegte Pfade und Standpositionen - an jeder dieser mehreren hundert Locations kann der Spieler seinen Blick aber völlig frei um 360° drehen. Eine schnelle 3D-Engine verzerrt jedes auf den CDs gespeicherte Panorama-Bild so, daß fast der Eindruck erweckt wird, man stünde in einem 3D-Actionspiel. Aus der Vielzahl der gespeicherten Rundum-Bilder resultiert dann auch das stattliche Spielvolumen - Videoclips spielen nur eine untergeordnete Rolle. Trotzdem wurden 16 professionelle Schauspieler angeheuert, die den gelegentlichen Zwischenszenen und Videoeinblendungen einen menschlichen Touch verleihen. Da der Erscheinungstermin nicht mehr fern ist, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe einen Test anbieten.

Thomas Borovskis ■

Besondere 2 CD Kollektion mit Earthworm Jim's größten Hits

# EARTHWORM JIM 2

Eine Dose voll Würmer

ENTHALT  
EARTHWORM  
JIM 1

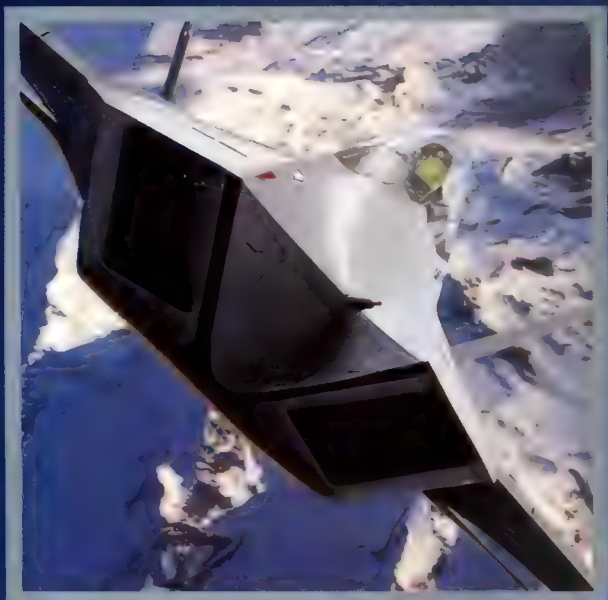
Ein Wurm  
sieht rot

(und schießt alle Vögel...)



Vertrieb: Deutsche Götze, Industriest. 8, 41564 Krefeld, Tel. 02151/667111, Fax 02151/667112, E-Mail: info@dg.de, Courierservice: Tel. 02151/22285, Fax: 02151/222478 • Vertrieb: ABC Spielwaren AG, Schwanweg Nord, CH-8475 Sevelen, Tel. 081/7002000, Fax: 081/7001222  
Österreich: ABC Spielwaren GmbH, Verabreger Wirtshauspark, A-6849 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax: 05523/67704  
Earthworm Jim™ © 1994 Shiny Entertainment, Inc.™ All rights reserved. Earthworm Jim 2™ © 1995 Shiny Entertainment, Inc.™ All rights reserved. Characters created by Douglas Neubauer  
Developed by Rainrow Arts, Published in Europe by FUNSOFT.

# DIE F-22 AUS DER SICHT EINES GEGNERISCHEN FLUGZEUGS



DAS KNOW-HOW VON JANE'S DEFENCE INFORMATION BRINGT JETZT SIEBEN DER TECHNISCH HOCHENTWICKELTSTEN UND GEFÄHRlichsten KAMPFFLUGZEUGE AUF IHREN MONITOR.



**Rafale C**



**X-31 EFM**



**ASTOVL**



**X-29 FSW**



**F-117A Nighthawk**



**B-2A Spirit**



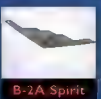
**F-22**



**F-22**



**F-22**



**F-22**



**F-22**

EIN GEGNERISCHES FLUGZEUG  
AUS DER SICHT DER F-22



ATF

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

Jane's

COMBAT SIMULATIONS

Exklusiver Marktinhalt durch KINGSOFT,  
Tel. 0 24 08/94 10, Fax 0 24 08/94 16 44,  
Electronic Arts Publishing 0 52 41/2 68 26  
www.ea.com  
© 1994 Electronic Arts Software. Alle Rechte vorbehalten.  
Kingsoft ist eine eingetragene Marke von Kingsoft Software Co., Ltd.  
Electronic Arts ist eine eingetragene Marke von Electronic Arts Inc.

Der Nachfolger von  
**U.S. NAVY FIGHTERS**

<http://www.janes.com/janes.html>  
oder <http://www.ea.com/janes.html>

  
ELECTRONIC ARTS

Battle Arena Tohshinden

# Konsolenschlacht

Während wir in den letzten Ausgaben bereits eingehend über die ersten Saturn/PC-Konvertierungen berichtet haben, wurde bei Playmates eifrig an der Umsetzung des ersten PlayStation-Hits Tohshinden gearbeitet. Die Schlacht zwischen Sony und SEGA wird jetzt also auch am PC ausgefochten.

**B**attle Arena Tohshinden war der erste Titel, mit dem der Konsolenbauer Sony die Werbetrommel für seine PlayStation rührte. Auf allen großen Computer- und Videospiel-Messen waren die Zuschauer erstaunt über die hohe Geschwindigkeit der 3D-Berechnungen. Was gezeigt wurde, war Battle Arena Tohshinden, ein asiatisches Kampfspiel, das als erstes echte 360-Grad-Kamerafahrten um das Kampfgeschehen bot. Daß es möglich ist, Spiele dieser Gattung von 32 Bit-Konsolen auf die Windows 95-Plattform zu übertragen, bewies SEGA erst kürzlich mit Virtua Fighter PC. Der Haken an der Sache war freilich die Diamond Edge-Erweiterungskarte, ohne die das Spiel in der momentan erhältlichen Version nicht läuft. Während man bei SEGA derzeit noch an einer hardwareunabhängigen Virtua Fighter-Version tüftelt, ist das Konkurrenzprodukt Tohshinden schon fast fertig. Der Clou dabei ist, daß Tohshinden weder irgendwelche 3D-Zusatzhardware noch einen teuren Pentium-Prozessor



Die Kamerafahrten sind atemberaubend. Der Blickwinkel ändert sich ständig, je nachdem wie nah die Figuren aneinander stehen und welche Technik gerade ausgeführt wird.



voraussetzen soll - schon auf einem 486er mit 66 MHz soll das Spiel in einer niedrigen Detailstufe vernünftige Bildwiederholraten erzielen. Wer bereits eine 3D-Beschleunigerkarte benutzt, hat das Geld trotzdem nicht umsonst ausgegeben: die 3D-Chips werden zwar nicht vorausgesetzt, wahrscheinlich aber optional unterstützt.

## Kontaktfreudig

Das Spielprinzip unterscheidet sich nicht von anderen Beat-'em-Ups ähnlicher Machart. Der Spieler wählt sich aus einer illustren Gruppe von acht Schwert-, Faust- und Stockkämpfern einen aus und tritt im Single-Player-Modus nacheinander gegen alle anderen an. Bedeutend unterhaltsamer ist



Da schaut man doch gleich zweimal hin! Grafisch werden bei Tohshinden reichlich Bonbons geboten.



Für die PC-Umsetzung wurde Tohshinden nicht abgespeckt, sondern sogar noch erweitert. Der Zwei-Spieler-Modus funktioniert über Netz und Modem.

auf der anderen Seite natürlich die Möglichkeit, einen menschlichen Spieler herauszufordern. Beide Kampfmodi wird auch die PC-Version bieten, wobei noch unklar ist, wie Hersteller Playmates das Zwei-Spieler-Platzproblem am PC lösen will - denn schließlich sind an der PlayStation zwei Joypads mit jeweils acht (!) Aktionstasten angeschlossen. In der vorliegenden spielbaren Version müssen sich die Spieler noch den knapp bemessenen Platz auf dem Keyboard teilen. Das Eindrucksvolle an Tohshinden (das nach Aussagen von Konsolen-Experten in der Spielbarkeit leicht hinter dem Konkurrenten Virtua Fighter 2 herhinkt) sind die echtzeitberechneten 360-Grad-Kamerafahrten. Je nach Kampfgeschehen wird die „Arena“ mal schräg

von oben, mal direkt von der Seite gezeigt - scheinbar steht die Kamera nie still. Da Tohshinden grundsätzlich für zwei Spieler programmiert wurde, sind die verschiedensten Möglichkeiten von Mensch-zu-Mensch-Gefechten eingeplant. Das Spielen im Netzwerk soll ebenso möglich sein wie eine Null-Modem-Verbindung oder ein Zusammenschluß über die Telefonleitung. Anhand der spielbaren Demoversion auf unserer Cover-CD können Sie selbst feststellen, daß Tohshinden beeindruckend aussieht, momentan aber noch an der unübersichtlichen Tastaturbelegung krankt. Wie es mit der Joypad-Unterstützung der fertigen Version aussieht, teilen wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben mit.

Thomas Borovskis ■

7th LEVEL.

Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!

WIER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE

JUMP'N RUN DES JAHRES!

Leih Ihre Stimme Joey's Mutter und  
Nina Hagen



# ARCADE AMERICA™

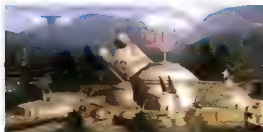
- mit Nina Hagen als deutsche Stimme
- mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
- versteckte Geheim- und Bonusräume
- 10 Locations mit über 60 Levels
- schriller Humor bis zum Abwinken



INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25

Im Vertrieb von:

**BMG**  
INTERACTIVE



Terra Nova: Strike Base Centauri

## Walking on the

Natürlich möchte Looking Glass auch mit Terra Nova: Strike Force Centauri neue Maßstäbe setzen - und in Anbetracht der üppigen Optionsvielfalt und der massiven Spieliefe scheint das den Texanern auch zu gelingen.

Doch zunächst zur Story: durchtriebene Raumpiraten und profitsüchtige Schmuggler suchen seit fast hundert Jahren die Planeten und Bewohner des Systems Centauri heim. Bis zum heutigen Tag stellten die Übergriffe aber nie eine ernstzunehmende Gefahr für die

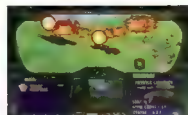
Was haben Ultima Underworld, System Shock und Flight Unlimited gemeinsam? „Klar, alle drei Spiele wurden von Looking Glass entwickelt...“, werden jetzt Kenner der Softwareszene antworten. Das ist ohne Zweifel richtig, aber leider gibt's trotzdem nur die halbe Punktzahl. Der kleine Zusatz „...und setzten Maßstäbe in ihrem Genre!“ hätte einen Volltreffer bedeutet.

bestehende Ordnung dar, da die Truppen der insgesamt zwölf regierenden Clans bei jeder größeren Auseinandersetzung stets die Oberhand behalten konnten. Doch seit einigen Monaten ergibt sich ein ganz anderes Bild: die Piraten sind plötzlich bis an die Zähne bewaffnet und setzen

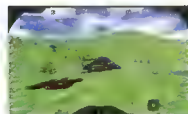
ihre hinterhältigen Pläne mit erschreckender Cleverness in die Tat um. Aus diesem Grund entschließt sich der große Rat, mit Strike Force Centauri eine Spezialeinheit aus dem Boden zu stampfen. Die erforderlichen Soldaten werden aus den schon bestehenden Truppen rekrutiert - ausgewählt werden

jedoch nur die Besten der Besten.

Sie übernehmen die Rolle von Nikola ap Io, der von Commander Arlen MacPherson aufgrund seiner großen Führungsqualitäten und außergewöhnlichen Fähigkeiten zum Gruppenführer der Strike Force Centauri ernannt worden



Flammeninfernos gibt es bei Terra Nova im Sekundentakt. Oft verliert man dadurch die Orientierung.



Ein leichter Panzer pirscht heran. Mit einigen Granaten läßt er sich schnell beseitigen.

Einige Missionen spielen auf einem Mond. Hier herrschen andere Gravitationsverhältnisse; der Einsatz des Jet-Packs kann fatale Folgen haben.



# Moon

ist. Diese Position ist für Nikola jedoch schmeichehaft und schweißtreibend zugleich, denn die zwölf anderen Mitglieder des frisch gegründeten Sonderkommandos müssen erst einmal unter einen Hut gebracht werden. Beispielsweise kann Ihr älterer Bruder Brandt ap lo nicht so richtig akzeptieren, daß Sie plötzlich sein Vorgesetzter sein sollen. Mit diesen Problemen werden Sie allerdings nur indirekt konfrontiert, d. h. sie ziehen sich als roter Faden durch die Videosequenzen, die nach jedem Einsatz präsentiert werden und die Rahmenhandlung bilden. Völlig überraschende Kehrtwendungen zeichnen die ausgeklügelte und spannende Hintergrundgeschichte aus. Aber nicht nur in diesem Punkt hebt sich Terra Nova erfreulich von der breiten Masse ab.

## Instruktionen

Als Gruppenführer bekommen Sie Ihre Instruktionen und Missionsparameter von oberster Stelle: in einer kleinen Animation weist Sie Commander Arlen MacPherson auf kritische Gefahrenpunkte und Eigenheiten des Terrains hin. Das Feintuning müssen Sie allerdings selbst übernehmen. Im Klartext: Sie bestimmen die Bewaffnung, Ausstattung, Rüstung

und sogar die Zusammensetzung der Crew - bis zu vier Mitglieder der SFC können bei einem Einsatz mitgenommen werden. Das Waffenarsenal und die Zusatzausrüstung be-

schränkt sich zunächst auf wenige Einträge, im Laufe des Spiels werden aber immer mehr Systeme entwickelt, die Ihnen dann auch prompt zur Verfügung stehen.



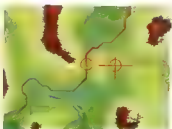
Rücken an Rücken. Die erfahrenen Soldaten der Strike Force Contauri bilden eine defensive Formation, sobald alle Gegner beseitigt wurden.



Die exzellente Engine erlaubt tiefe Canyons und Abgründe - inklusive spiegelnder Wasseroberfläche und einer sehr detaillierten Umgebung.

## Der Einsatz

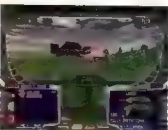
Jeder Einsatz der SFC wird bis ins letzte Detail durchdacht. Das folgende Beispiel beschreibt nur in groben Zügen, wie das Sonderkommando normalerweise eine Mission in Angriff nimmt und erfolgreich meistert.



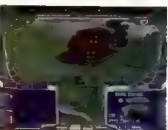
Ein Konvoi der Piraten muß aufgehalten werden - an diesem Wegpunkt wird zugeschlagen.



Sarah steht Nikola bei diesem Einsatz zur Seite und muß entsprechend ausgerüstet werden.



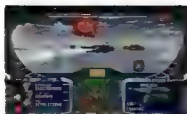
Der Konvoi ist gesichtet, doch mischen sich Bodentruppen der Piraten in die Übernahme ein.



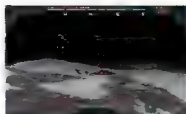
Nachdem die Söldner beseitigt wurden, ergeben sich die Fahrer der Trucks ohne Gegenwehr.



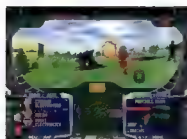
Die Mission war ein voller Erfolg: Piraten erledigt und Schmuggelware sichergestellt.



Aufgrund seiner hohen Durchschlagskraft ist der Raketenwerfer gegen Panzer bestens geeignet.



Auf dem Mond herrscht zum größten Teil tiefe Finsternis. Hier sollte man die Infrarotbrille einsetzen.



Die Piraten versuchen, ein schutzloses Dorf in ihre Gewalt zu bekommen. Das muß von Ihnen unbedingt verhindert werden.

## Action mit Pfiff

Was auf den ersten Blick nach einem „simply Actionspiel“ aussieht, entpuppt sich jedoch schnell als gelungene Kombination aus verschiedenen Genres. Vor und während eines

Einsatzes muß wie bei einem taktischen Strategiespiel exakt geplant werden, wenn man nicht unnötige Verluste hinnehmen möchte. Folgende Fragen sollte man als Einsatzleiter deshalb schon im Vorfeld klären.

Wo befinden sich strategisch wichtige Punkte? Wie lautet der Auftrag? Was passiert, wenn wir in einen Hinterhalt geraten? Wenn Sie alle Antworten parat haben, so gilt es, die Mannschaft zu positionieren. Mit einem Mausklick auf der Karte können Sie einen „NavPoint“ festlegen, über den Kommunikations-Screen ein Mitglied der Gruppe zu diesem Punkt schicken. Weitere



Diese Gebäude sind einige hundert Meter entfernt. Die eingebaute Zoom-Funktion ist zur Spionage hervorragend geeignet.

Anweisungen wie „Vorsichtiger Angriff“, „Verfolge Feind“ oder „Formation bilden“ beinhalten dann die genaue Vorgehensweise. Da jeder Charakter mit „eigenem Willen“ und „Denkvermögen“ ausgestattet wurde, werden diese Befehle aber manchmal „überhört“ oder einfach nur anders „interpretiert“. So handelt es sich bei Sarah Walker zum Beispiel um

eine recht draufgängerische Persönlichkeit, die den Spruch „Verfolge Feind“ vielleicht ein wenig zu ernst nimmt... Nach der Planungsphase geht's ans Eingemachte: mit Hilfe der PBA (Power Battle Armor) bekommen Sie die Eigenschaften eines echten Superhelden. Auf Knopfdruck lassen sich Infrarotsicht und andere nette Gimmicks aktivieren. Eine

## Der Kampfanzug

Es gibt drei verschiedene Kampfanzüge. Der Scout Suit ist sehr leicht gepanzert, gewährt dafür aber eine größere Beweglichkeit. Im Standard Suit sind Sie schon ein wenig sicherer, und der Heavy Suit ist für Einsätze mit vielen Feuergefechten. In diesem Kasten erfahren Sie mehr über die Funktionsweise und die Möglichkeiten eines Standard Suits.



Das Visier verfügt über einen Zoom, mit dem man auch entfernte Objekte erkennen kann.



Über den Punkt „Comm“ können Sie Ihren Gruppenmitgliedern Befehle geben. Diese sind natürlich auch über die Funktionstasten abrufbar – wenn es mal schnell gehen muß.



Der Rundblick gestattet Ihnen die Sicht nach links, rechts und nach hinten.



Die Karte läßt sich auch im oberen Screen darstellen.



Unter Weapons finden Sie die verschiedenen Waffensysteme (bis zu vier Stück); der Status erteilt Ihnen Auskunft über den Zustand Ihrer Rüstung.



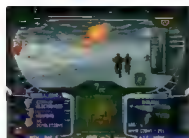
Mit der Drone (links) können Sie die Umgebung erkunden. Das ASF (rechts) besteht meistens aus Zusatzausstattungen.

# NORMALITY



ERFORSCHEN SIE DIE RIESENSTADT NEUTROPOLIS IN EINER ECHTEN 3D ANSICHT- UND LÖSEN SIE DAS RÄTSEL DER NATIONALEN APATHIE! UNTERSTÜTZT DURCH DAS EINZIGARTIGE VOODOO-PUPPEN-INTERFACE ERHEBEN SIE ÜBERZEUGENDE MOTION-CAPTURE SEQUENZEN, WÄHREND SIE HINWEISE SAMMELN UND RÄTSEL LÖSEN. TAUCHEN SIE ÜBER DIE BIZZARE HÄNDLUNG UND VERZWEIFELN SIE BEIM VERSUCH RÄTSEL ZU LÖSEN, DIE KOMPLEXER SIND ALS DIE SUMME IHRER TEILASPEKTE.





Einem Frontalangriff sollten Sie unbedingt aus dem Weg gehen. Nutzen Sie die taktischen Möglichkeiten, die Ihnen Terra Nova bietet.



Nach einer erfolgreichen Mission holt Sie das „Dropship“ am „Pickup Point“ ab und bringt Sie sicher zurück zur Basis.

genaue Beschreibung eines Standard-Suits finden Sie im Kasten „Der Kampfanzug“. Um das ohnehin schon hektische Treiben auf dem Bildschirm zu entwirren, können Ziele „geclockt“ werden, d. h. der im Kampfanflug integrierte Computer stellt die aktivierte Waffe auf ein bestimmtes Ziel ein. Damit wird vermieden, daß Sie versehentlich einen Ihrer Kollegen über den Haufen ballern - und das ist bei Waffen wie Handgranaten und Raketenwerfern trotz guter Panzerung ganz schnell geschehen. Gerade mit solch hochexplosiven Sprengstoffen sollten Sie vorsichtig umgehen, denn ihr Radius ist extrem hoch.

## Begeisternde Technik

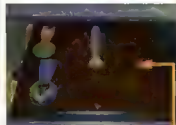
In puncto Grafik bewegte sich Looking Glass bislang immer am Limit. Ultima Underworld revolutionierte das Genre der Actionspiele und etablierte das Spielen aus der Sicht des Hauptdarstellers. Bei Flight Unlimited zeigte man erstmals richtungsweisende Neuerungen in Bezug auf Landschaftsdarstellung. Technische

## Die Basis

Dreh- und Angelpunkt aller Operationen ist die Weltraumbasis New Hope. Looking Glass verzichtete darauf, die Zusammenhänge unnötig kompliziert zu machen und beschränkte daher die Locations. Hier sehen Sie alle Anlaufpunkte der Station im Überblick.



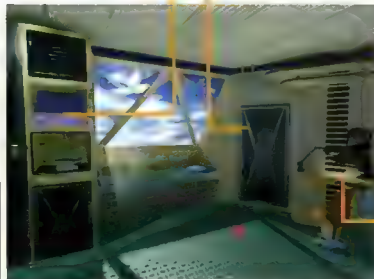
Konferenzzimmer (Missionsziele)



Hier finden Sie Ihre evtl. vorhandenen Orden.



Die Hauptzentrale. Hier gelangen Sie zum Missionbriefing und können Statistiken über die letzten Kämpfe abrufen.



Ihre privaten Gemächer. hier können Sie auch abspeichern



Statistische Daten



Computer: News und e-Mails

Schmankerl gibt es auch bei Terra Nova am Fließband - allerdings sind sie nicht auf Anhieb zu erkennen. Die Darstellung und Animation der Raumpiraten wirkt extrem realistisch, und auch die Umgebung macht durch die mehr oder weniger starken Höhenunterschiede einen sehr lebensechten Eindruck - abglatte Flächen findet man kaum bzw. nur bei feindlichen Stellungen und Raumbasen. Regen, Schnee, Gewitter, verschiedene Gravitations- und Lichtverhältnisse machen die „künstliche Welt“ perfekt. Besonders be-



Aufgrund der atemberaubenden Explosionen und der zahlreichen Objekte, die gleichzeitig berechnet werden müssen, ist ein schneller Rechner die Grundvoraussetzung.

# 215.000 verkaufte Siedler können nicht lügen!

„...denn können sich  
die Fans der Strategie-  
betonter  
Wirtschaftssimulation  
auf ein neues Juwel in  
diesem Genre freuen.“

PC Games  
4/96

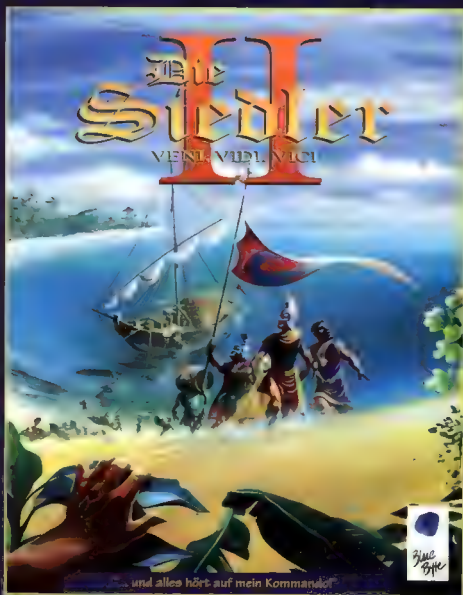
„Witziger Strategietitel,  
der wie der Vorgänger  
das Potential zur  
großen Vollmarke hat.  
Diesen Titel sollen Sie  
nicht verpassen.“

MCY  
3/96

„So soll eine  
Vorstellung aussehen.  
Gratulation an Blue  
Byte die mit den  
Änderungen wieder  
die Lust am Siedeln  
erweckt haben und  
nicht das Gameplay  
zum Tölpel schickten.“

„Die Siedler II soll  
innerhalb der  
nächsten Wochen  
erschaffen fertig und  
dann der aufregend-  
sten deutschen  
Produktionen dieses  
Jahres werden.“

PC Spiel  
4/96



## Release: April 1996!

Blue Byte Software GmbH • Eggengraben Straße 150 • D-45468 Mülheim a. d. Ruhr • Fax: +49 (0)2 08-4 50 00-99

Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produktionen erhalten Sie im World Wide Web unter unserer URL: <http://www.bluebyte.de>

eindruckend wird es aber erst dann, wenn größere Objekte wie Panzer, Trucks, Bulldozer und fliegende Dronen ins Spiel kommen. In einigen Missionen muß die SFC zum Beispiel Konvois aufhalten. Sie verfolgen den Wagenzug, werden dabei ständig von eingreifenden Truppen der Piraten kurzzeitig aufgehalten und müssen wieder den monströsen Last-

fahrzeugen hinterherhetzen. Licht und Schatten geben sich bei der musikalischen Untermalung die Hand. Zwar ist der Soundtrack eigentlich durchgängig gelungen - allerdings nur mit einer General Midi-fähigen Karte. Das „normale“ FM-Gedudel strapaziert schon nach wenigen Minuten das Trommelfell. Mehr Spaß machen da schon die krachenden

und wummernden Soundeffekte, die durch die Q-Sound-Technik stark an Räumlichkeit gewinnen.

## Netzwerkmodus in Vorbereitung

Wenn die insgesamt 39 Missionen noch nicht genug sind, der kann sich auf die Schnelle auch eigene Aufträge zusammenschustern. Der integrierte Missionbuilder ist kinderleicht

zu bedienen und setzt sich aus Standardelementen wie Umgebung, Anzahl der Gegner und Wetterverhältnisse zusammen. Diese Option ist natürlich vor allem für Netzwerk-Spieler interessant, doch leider ist sie noch nicht in das Programm eingebaut worden und wird in Form eines Updates nachgereicht. Wir halten Sie auf dem laufenden.

Oliver Menne ■



Im Kampfanzug eines Piraten müssen Sie versuchen, in ein stark bewachtes Camp zu gelangen und wichtige Informationen zu stehlen.



Diese Mine liefert wichtige Rohstoffe und muß deshalb vor einem Angriff der Piraten geschützt werden - kein leichtes Unterfangen!

## Statement

Looking Glass hat es wieder einmal geschafft. Terra Nova reißt sich nahtlos in die Riege der zahlreichen Referenzspiele ein und zeigt, daß Actionspiele mit einem Schuß Strategie und Taktik noch viel mehr Spaß machen können. Die packende Hintergrundgeschichte und der rosante Spielablauf fesseln für lange Zeit vor den Bildschirm - und sobald der Multiplayer-Modus integriert worden ist, steht auch stundenlangen Netzwerk-Duellen nichts mehr im Wege.

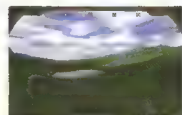


## Auflösungen

Laut Bedienungsanleitung erfordert Terra Nova zwar einen Pentium 60 als Minimalconfiguration, jedoch läßt es sich auch auf einem 486DX2/66 tadellos spielen - wenn Sie wirklich ALLE Details abschalten und die niedrigste Auflösung ausgewählt haben. Daher die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten im Vergleich. Nur ein Beispiel: um Terra Nova mit Vollbild, hohem Detaillevel und hoher Auflösung spielen zu können, sollten Sie über einen Pentium 133 verfügen. Spielen Sie mit dem kleinen Visier, so genügt ein Pentium 90. Für beide Rechner gilt jedoch: 16 MB RAM sind dringend erforderlich!



Master Detail Level: Low  
 Auflösung: 320x200



Master Detail Level: Medium  
 Auflösung: 320x200



Master Detail Level: High  
 Auflösung: 320x400



Master Detail Level: Excellent  
 Auflösung: 320x400

## SPECS &

VEA Tastatur	WIN 95
SVGA Maus	40 MB
cdrom/vcd 3.0 Joystick	650 MB
SoundBlaster	Audio

<b>REQUIRED</b>
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
<b>RECOMMENDED</b>
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
<b>MULTIPLAYER</b>
In Vorbereitung

## RANKING

<b>3D-Action</b>	
Grafik	87%
Handlung	80%
Handling	90%
Spielgefühl	91%
<b>Spiel</b>	englisch
<b>Handbuch</b>	deutsch
<b>Hersteller</b>	Looking Glass
<b>Preis</b>	ca. DM 100,-
<b>CD-Advantage</b>	sehr gut

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)		Hiermit bestelle ich:	
_____		<input type="checkbox"/> <b>PC GAMES CD-ROM 02/96</b>	zu DM 19,80
Name, Vorname		<input type="checkbox"/> <b>PC GAMES CD-ROM 03/96</b>	zu DM 19,80
_____		„Al Qadim“	
Straße, Haus-Nr.		<input type="checkbox"/> <b>PC GAMES CD-ROM 04/96</b>	zu DM 19,80
_____		„Der Clou“	
PLZ, Wohnort		zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.		GESAMTBETRAG	

# TORPEDOS

**SILENT HUNTER**, die leistungsfähige U-Boot-Simulation über den Zweiten Weltkrieg, wird jedes andere Seekriegsspiel versenken. Als Kommandant eines amerikanischen U-Boots im Südpazifik ist Ihre Aufgabe einfach – versenken Sie so viel feindliche Tonnage wie möglich. Wählen Sie aus einer Vielzahl amerikanischer U-Boot-Typen und blasen Sie zur Jagd!

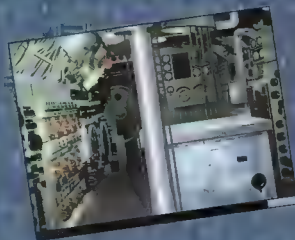
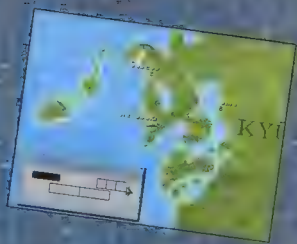
Historische Missionen, hypothetische Begegnungen und ein karriereorientiertes Kampagnenspiel verschaffen jedem das ultimative Unterwassererlebnis, der schon immer „Bohr 1 – Feuer“ rufen wollte, während er durch ein Periskop starrt. Die Liebe zum Detail und die genaue Recherche lassen **SILENT HUNTER** unter der Konkurrenz hervorstechen. Der amerikanische U-Boot-Kommandant William „Bud“ Gruner wurde als technischer Ratgeber für **SILENT HUNTER** engagiert. Als Kriegsheld und Träger vieler Orden des Zweiten Weltkriegs konnte Kommandant Gruner Details und Fachwissen beisteuern, die nicht in den Geschichtsbüchern stehen. Authentische Filmausschnitte aus dem Zweiten Weltkrieg und Kommandant Gruners Erzählungen vermitteln ein intensives historisches Erlebnis in dieser realistischen U-Boot-Kampfsimulation. Die 3D-Grafik an der Grenze des technisch Machbaren ermöglicht Ihnen, alle Schiffe aus der Ich-Perspektive kennenzulernen, während Sie durch Übersichtskarten über die Kampfsituation informiert werden. Solen Sie einzelne Szenarien oder ganze Feldzüge durch. Sie werden auf jeden Fall von der Detailreue beeindruckt sein – sowie von der Grafik, die so realistisch ist, daß Sie unwillkürlich nach Ihrer Schwimmweste greifen werden.

## BOMBIGE LEISTUNGSMERKMALE:

- Modernste Super-VGA-3D-Grafik sorgt dafür, daß alle Teile der Silent Hunter-Welt nicht nur voll funktionstüchtig sind, sondern auch optisch beeindruckend.
- Mehr als 40 verschiedene Kriegs- und Handelsschiffe der kaiserlichen japanischen Marine wurden detailgetreu zum Leben erweckt. Realistische 3D-Modelle ermöglichen Ihnen einen akkuraten 360-Grad-Rundumblick auf jedes Schiff.
- Die texturierte und unter Berücksichtigung von Lichtquellen dargestellte Polygon-Landschaft bildet die Küstenlinie in neun verschiedenen Patrouillenzonen nach. Küstenstädte, Anlegestellen und Häfen wurden von historischen Landkarten rekonstruiert. Insgesamt wurden über zwei Millionen Quadratmeilen des Pazifiks im Detail eingezeichnet.
- Die Sichtverhältnisse werden durch die Wetterverhältnisse und die Tageszeit beeinflusst. Wählen Sie das Wetter aus, die Stärke und die Zahl Ihrer Feinde. Spezielle Missionen erhöhen die Abwechslung der verfügbaren Szenarien.

Erhältlich für PC CD-ROM

Vertrieb: Tel. (02 00) 8 92 91 14, Fax: 02 00 8 92 91 15



# LOS!

# SILENT HUNTER



Kapellensstraße 321  
45479 Melbeck a. d. Ruhr  
Tel. (02 06) 3 92 48-0  
Fax (02 06) 3 92 41-29



Die Fugger 2

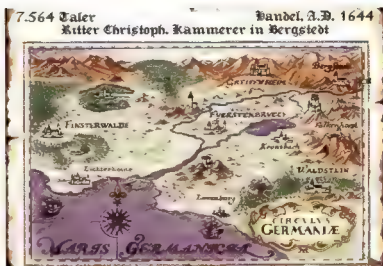
# Dallas in Augsburg

Vor noch gar nicht allzulanger Zeit strebte J. R. Ewing auf unseren TV-Bildschirmen nach Reichtum und Macht. Bei der Verfolgung seiner Ziele war ihm bekanntermaßen jedes Mittel recht. Die deutsche Software-Firma Sunflowers richtet unseren Blick nun auf das „Dallas“ vor der eigenen Haustür: vor mehreren hundert Jahren schien sich die berühmte Augsburger Patrizierfamilie Fugger nämlich ganz ähnlicher Mittel bedient zu haben wie heutzutage die Ewings...



Das Spiel beginnt im Jahre 1600, also lange nach der großen Blütezeit der Fugger. Als verarmter Vertreter dieser Familie versuchen Sie im zerrissenen, krisengeschüttelten Deutschland wieder Fuß zu fassen. Mit Hilfe einer kleinen Erbschaft legen Sie den Grundstein für einen Neuanfang. Ihr ausgeprägter Geschäftssinn sorgt schon bald dafür, daß Sie wieder in bescheidenem Maße Handel treiben können. Mit der Zeit erweitern Sie Ihr Sortiment auf mehr und mehr Güter, stellen zusätzliche Arbeiter ein, errichten Niederlassungen in benachbarten Städten. Doch übernehmen Sie sich nicht: Ihre Neider warten geradezu darauf, Ihnen aus dem kleinsten Fehler einen Strick zu drehen. Bezahlen Sie Ihre Arbeiter schlecht, landen Sie in kürzester Zeit vor dem Kadi, geben Sie zu viel Geld für Investitionen aus, ist der Schuldturn nicht weit. Und denken Sie immer daran: das ganze Land wimmelt nur so von mißgünstigen Intriganten, die sich nichts sehnlicher wünschen, als Sie auf dem Boden zu sehen. Da hilft nur eines: Gleiches mit Gleichem vergelten...

lassungen in benachbarten Städten. Doch übernehmen Sie sich nicht: Ihre Neider warten geradezu darauf, Ihnen aus dem kleinsten Fehler einen Strick zu drehen. Bezahlen Sie Ihre Arbeiter schlecht, landen Sie in kürzester Zeit vor dem Kadi, geben Sie zu viel Geld für Investitionen aus, ist der Schuldturn nicht weit. Und denken Sie immer daran: das ganze Land wimmelt nur so von mißgünstigen Intriganten, die sich nichts sehnlicher wünschen, als Sie auf dem Boden zu sehen. Da hilft nur eines: Gleiches mit Gleichem vergelten...



Die Landkarte verschafft Ihnen einen schnellen Zugriff auf all Ihre Niederlassungen und detaillierte Infos über die umliegenden Gemeinden.

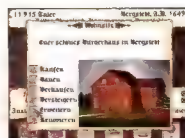


Wenn Sie sich bereits ein kleines Vermögen angespart haben, können Sie daran gehen, teurere Grundstücke oder Häuser im Umland zu erwerben.

## Was ihr wollt

Vom ersten Moment an lassen Die Fugger dem Spieler ein Maximum an Entscheidungsfreiheit. Bis zu sechs Möchtegern-Patrizier können sich an dem in Runden ausgetragenen Spektakel beteiligen und dabei sogar mittels „Auftragskarten“ ihr individuelles Spielziel selbst bestimmen. Der eine möchte sich vielleicht über einen bestimmten Zeitraum hinweg als Bürgermeister einer Stadt behaupten, während der andere es vorzieht, sein Warenlager

durch Überfälle kräftig aufzustocken. Insgesamt stehen 30 solcher Aufträge zur Verfügung - langfristige Unterhaltung dürfte also garantiert sein. Mehrere Schwierigkeitsgrade sorgen ferner dafür, daß sich



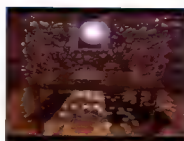
Für Ihr gesellschaftliches Ansehen ist es unabdingbar, ein respektables Anwesen zu besitzen.

sowohl Einsteiger als auch Wi-Sim-Profis von dem Programm angesprochen fühlen.

Auch in technischer Hinsicht versuchen Die Fugger, eine bessere Figur als viele andere Wirtschaftssimulationen zu machen. Neben der üblichen 256 Farben-Grafik kann man auch einen Hi-Color-Modus mit 32.768 Farben wählen - Voraussetzung dafür ist jedoch ein Rechner mit 8 MB RAM. Bei der Musik, den Soundeffekten und der (exzellenten) Sprachausgabe verhält es sich ähnlich: der Spieler hat hier - je nach Soundkarten-Typ und Speicherausstattung - die Wahl zwischen 22 KHz- oder 44 KHz-Wiedergabe in Mono oder Stereo.

## Geschichtsunterricht?

Die Thematik von Die Fugger 2 führt vielleicht zu der Annahme, es könnte sich hier um eine Art „Edutainment“-Programm handeln. Mag sein, daß die Designer tatsächlich derartiges im Sinn hatten, doch ganz glücklich ist ihnen ihr Vorhaben nicht. So sind die im Spiel verwendeten historischen Daten stellenweise durchaus mit Vor-sicht zu genießen und zudem auch nicht ganz unproblematisch aufbereitet. Der große geschichtliche Abriss der Zeit nach 1600 erscheint beispielsweise jeweils zu Beginn eines neuen Jahres bzw. einer neuen Runde in nüchterner Textform. Hier werden sich die meisten User wahrscheinlich die für das Spiel relevanten Brocken herausfiltern und den Rest einfach wegwlicken - Lerneffekt gleich Null. Zuweilen tauchen auch technische Geräte wie z. B. dampfgetriebene Fahrzeuge, Ballons oder U-Boote auf, die erst in wesentlich späterer Zeit erfunden worden sind. Besonders peinlich ist jedoch der



**Geld, Geld, überall Geld** - hier handelt es sich um den Schreibtisch eines erfolgreichen Patriziers.

Schnitzer, daß man in Die Fugger 2 auch als Protestant in der Kirche seinen Ablauf bezahlt.

## Wie gehabt

Es empfiehlt sich also, Die Fugger als ganz normale Wirtschaftssimulation ohne allzu hohen historischen Anspruch zu sehen. Dann kann das Programm - besonders im Mehrspieler-Modus - auf Dauer wirklich Spaß machen. Nach einer schwierigen Anfangsphase, in der man des öfteren im Schuldurm landet, bietet das Programm nämlich eine derartige Fülle an Möglichkeiten zum Geldscheffeln



**Beizeiten sollten Sie sich bei der Kuppelrin nach einer wohlhabenden Ehefrau umsehen.**

und Austricksen der Gegner, daß die genretypischen Wiederholungen in den Abläufen gar nicht mehr so ins Gewicht fallen.

Grafiken und Sound bewegen sich für eine Wirtschaftssimulation durchaus auf hohem Niveau, und auch die Benutzerführung durch die verschiedenen Bildschirme wurde recht komfortabel gelöst. Zwar ist es kaum möglich, alle Features ohne einen Blick ins Handbuch zu durchschauen, aber dennoch findet man sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase recht schnell in dem Programm zurecht.

Herbert Aichinger ■

## Statement

Handeln, Gegner anschwärzen, Erpressung, Sabotage...Sunflowers hat wirklich alle Register gezogen, um einen monotonen Spielablauf zu vermeiden. Wer über die kleinen historischen Ausrutscher hinwegsieht, bekommt mit Die Fugger 2 eine sehr unterhaltsame Wirtschaftssimulation, die ihren Reiz besonders im Mehrspieler-Modus so richtig entfalten kann. Auch Einsteiger ins Genre sind mit diesem Programm gut bedient.



**SPECS & TECS**

VE4	Testatur
SVGA	Maus
CD-ROM 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 49 MB	General Midi
CD 507 MB	Audio
<b>REQUIRED</b>	
386 DX-33, 4 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
<b>RECOMMENDED</b>	
486 DX2-66, 8 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM
<b>MULTIPLAYER</b>	
bis zu sechs Spieler	

**RANKING**

<b>Wirtschaftssimulation</b>	
Grafik	71%
Handlung	82%
Spielepaß	81%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sunflowers
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

## MultiMedia

**Soft Computerspiele**

**Online - Cafe & Spielbibliothek**

Spelen in gemühtlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig - Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden

**Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner**

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielsoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielbibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an

**MultiMedia Soft**  
52349 DÜREN, Josef Schregel Str 50

**MultiMedia Soft**  
finden Sie in:



04668 GRIMMA,  
Gartschewen PEP  
Tel. 0341 543234

06122 HALLE/NEUSTADT,  
Lise Meier Straße 42Z Tel. 0345-390331/47

15890 EISENHUTTENSTADT,  
Fürstenerstraße 39 Tel. 03364-72955

15234 FRANKFURT/ODER,  
August Bebel-Straße 15 Tel. 0335-401880

35066 FRANKENBERG,  
Bahnhofstr. 5 Tel. 06451-25556

38112 MAGDEBURG,  
Heidenstraße 5 Tel. 0712-390331/46

41236 MÜCHENGLADACH,  
Linnestraße 152 Tel. 02168-43951

47441 MOERS,  
Neuer Weg 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER,  
Wesseler Straße 48 Tel. 0251-524001

66386 St. Ingbert,  
Alte Bahnhofstr. 1

70567 Stuttgart,  
Hofmannstr. 2 Tel. 0711-7170838

81475 MÜNCHEN,  
Königsplatz Straße 5 Tel. 089-7459555

52349 DÜREN,  
Josef Schregel Straße 50 [Zentrale]

BATTELICH-ZENTRUM  
GAMES WORKSHOP Tel. 02421 28100

54290 TRIER,  
Pferdemarkt 7 Tel. 0651-9040656

56584 NEUWIED,  
Hermannstraße 19 Tel. 02631-36220

75172 PFORZHEIM,  
Zentralstr. 11 Tel. 07231-12775

49078 OSNABRÜCK,  
Madonnenstraße 82 Tel. 0541-434792

96052 BAMBERG,  
Untere Königsstraße 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT,  
Meuroberstraße 20 Tel. 0361-5621655

**MultiMedia Soft BÜRO**  
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100  
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

Civilization 2

# Update!

**Nanu - nach vier Jahren Wartezeit erscheint endlich eine echte Fortsetzung zu Civilization und wird nicht einmal zum Spiel des Monats gekürt? Dieser Umstand bedarf wohl einer Erklärung: Civilization 2 ist ein Spiel, das einiges mehr bietet als sein allseits beliebter Vorgänger. Trotzdem sind die Verbesserungen nicht so erheblich, daß man von einem völlig neuen Spiel reden könnte.**



**B**uild an Empire to Stand the Test of Time" - der Untertitel zu einem der meistverkauften Strategiespiele aller Zeiten sagt alles über das Spielprinzip. Des Spielers Aufgabe ist, ein Imperium zu gründen, das sich durchsetzen kann - militärisch, technisch und wirtschaftlich. Im Gegensatz zu den meisten anderen Strategiespielen beschränkt sich diese Aufgabe nicht nur

auf das Hin- und Herschieben von Truppen, sondern umfaßt auch die Planung einer funktionierenden Infrastruktur und die geistige Weiterentwicklung einer Gesellschaft. Kurz gesagt - er spielt die Menschheitsgeschichte von der Steinzeit bis in die Gegenwart nach (siehe Kasten „Das perfekte Spielprinzip“). Viel geändert hat sich daran auch im zweiten Teil nicht - ganz

neue Aspekte sucht man vergeblich; zwar wurde die Anzahl der verfügbaren Militäreinheiten, Gebäude und Technologieverbesserungen anscheinlich erweitert und auch Grafik und Sound auf den neuesten Stand gebracht, am allgemeinen Gameplay hat sich allerdings überhaupt nichts verändert. Nach Aussagen von Spieleschöpfer Sid Meier hat das durchaus tiefen Sinn. Nach der Auswertung von mehreren tausend Einsendungen passionierter Civ-Spieler stand das Konzept bereits fest. Ein Leveleditor

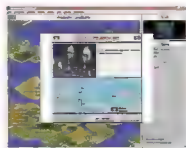
mußte her, bessere Gegnerintelligenz, ein gerechteres Kampfsystem und mehr unterschiedliche Einheiten - die Summe dieser Verbesserungen charakterisiert Civ 2 sicher noch am treffendsten.

## Gleicher Schnitt, neuer Look!

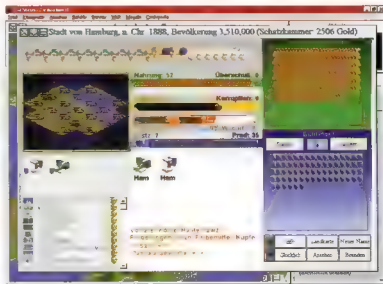
Am augenscheinlichsten sind die Veränderungen an der Oberfläche. Statt aus der Vogelperspektive blickt man jetzt aus einer isometrischen Schrägsicht auf die Über-



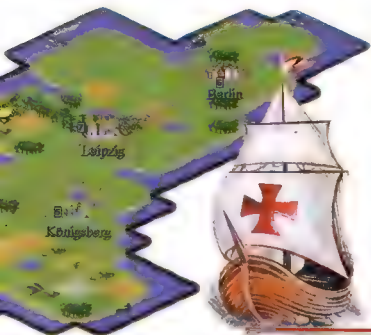
Die Wege zwischen den Städten werden durch Straßen noch verkürzt.



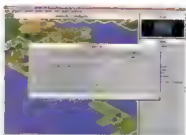
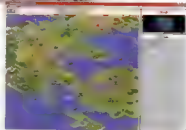
Wie bei Civ 1 ist die Zukunftstechnologie das Ende der Fahnenstange.



In der Stadtsicht werden die wesentlichen Einstellungen vorgenommen: was wird produziert, wie intensiv wird geforscht und womit wird gehandelt?



sichtskarte. Alle Einheitenarten, das Untergrundterrain und die Menüs präsentieren sich im schicken SVGA-Look, es gibt mehrere Zoomstufen für die Spielkarte und alle geöffneten Fenster können Windows-typisch frei auf dem Bildschirm angeordnet werden. Die unsichtbaren Verbesserungen sind durch die Bank nur „Updates“ von bereits Dagewesenem: in jedem Zeitalter gibt es neue Kampfverbände (Elefantenreiter in der Antike, Tarnkappenbomber in der Neuzeit), neue Weltwunder (die Freiheitsstatue, Leonardos Werkstatt usw.) und neue Stadtgebäude. Um die Fans von Civ 1 nicht zu enttäu-



**Wer gute Politik macht, wird von seinem Volk regelmäßig mit Erweiterungen für den Thronsaal belohnt.**

## Statement

Obwohl sich nicht viel geändert hat, ist Civ 2 sehr viel „abgerundeter“ als der Vorgänger. Fragen, die früher nur durch die Anleitung oder diverse Lösungsbücher geklärt werden konnten, werden jetzt vom Programm selbst beantwortet. Will man beispielsweise nur genau die Technologien entwickeln, die schnellstmöglich zur Erfindung der Eisenbahn führen, so kann man die Hilfe-Funktion um zuverlässigen Rat bemühen. Die Neuerungen machen das Programm komplexer und lassen vor allem die Endphase des Spiels noch spannender werden als bisher. Fans von Civ 1 sollten auf jeden Fall zuschlagen, für alle anderen ist der Einstieg in das Spielprinzip jetzt bedeutend einfacher geworden.



**MULTIMEDIA BY GUILLEMOT**

**NUR VOM FEINSTEIN**

## MAXI SOUND 32 WAVE FX Hier spielt die Musik !



PC - Anwender 02/96

● PC-Spiele werden zu einem Erlebnis durch :

- Wavetable-Synthese
- 190 echten Instrumenten, 107 Schlagwerken und 46 Special Effects
- 32 Stimmen Polyphonie
- Chorus und Reverb

**Aber das ist noch lange nicht alles !**

- Eigene Musikkompositionen können in den optionalen 2MB Ram aufgenommen werden
- CAKEWALK EXPRESS
- Sound Impression
- Recording Session
- Multi CD-ROM Interface und Wave Konnektor



**GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH**

Aktienstr. 62

45473 Mülheim an der Ruhr

Tel. 0208 / 47 95 03

Fax 0208 / 47 95 03

**LOGICOSOFTWARE SA**

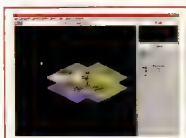
CP 126

1000 LAUSANNE 19

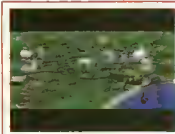
SCHWEIZ

Tél. (41) 31 865

## Das perfekte Spielprinzip



Da die Veröffentlichung der PC-Version von Civilization schon mehr als vier Jahre zurückliegt und bestimmt nicht jeder Spieler bereits das Vergnügen hatte, umrissen wir hier kurz die zugrundeliegende Spielidee: Um das Jahr 4000 v. Chr. bekommt der Spieler die Herrschaft über einen Nomadenstamm mit 10.000 Bürgern. Die Erde ist noch nicht erschlossen, und die kleine Zivilisation kennt nur grundlegende Technologien wie Acker- und Straßenbau sowie das Errichten einfacher Gebäude. Auf der noch überwiegend schwarzen Landkarte gilt es, ein schönes Stück Land zu finden, das sich für die Errichtung einer ersten menschlichen Siedlung anbietet. Ist die Stadt erst einmal aus dem Boden gehoben, beginnen die Menschen sich eifrig zu vermehren. Der Spieler - als allwissender Herrscher - weist seinen Untertanen bestimmte Berufsgruppen zu - Arbeiter, Forscher, Steuereintreiber und so weiter. Er entscheidet auch, in welchen Wissensgebieten die klugen Köpfe ihre Forschungen betreiben sollen. So dauert es nicht lange, bis bessere Technologien (sog. Zivilisationsfortschritte) zur Verfügung stehen, mit denen die Rohstoffe der Erde effizienter ge-



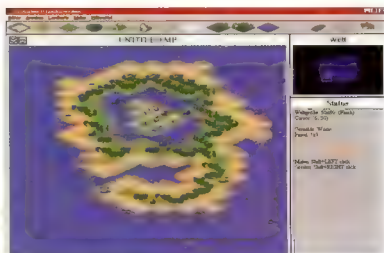
nutzt werden können. Typische Fortschritte sind etwa: Lese- und Schreibfertigkeit, Physik, Astronomie, Industrialisierung, Kernspaltung usw. - das Spiel hält einige Dutzend davon bereit. Wenn sich die Bevölkerung mit den Jahren ausreichend vermehrt hat, ist es an der Zeit, weitere Städte zu gründen. In der Regel reichen fünf bis zehn Städte aus, um das Spiel siegreich zu beenden. Oberstes Ziel des Spiels ist es, die eigene Zivilisation sicher ins Roketenzeitalter zu führen und eine bemonte Raumstation zu errichten, die sich irgendwann um das Jahr 2000 auf den Weg macht, um neue Planeten zu entdecken und zu besiedeln. Ein wichtiger Aspekt ist natürlich auch die strategisch-militärische Komponente. Da der Spieler mit seinem Völkchen nicht alleine auf der Welt ist, sondern bis zu sieben andere Zivilisationen als Nachbarn hat, kommt es unweigerlich zu Reibereien, Streitigkeiten um Rohstoffe und Land. Dies wiederum resultiert dann in einem gegenseitigen Wettrüsten und ständigen Auseinandersetzungen, die im schlimmsten Fall in einen Atomkrieg ausmünden. Auch wenn zig verschiedene Waffensysteme entwickelt und eingesetzt werden können, ist Civilization im Grunde genommen kein Kriegspiel: die meisten Punkte erhält derjenige Spieler, der den Krieg mit den Nachbarn vermeidet und seine Ressourcen lieber in die Entwicklung einer demokratischen, umweltverträglichen Gesellschaft steckt.



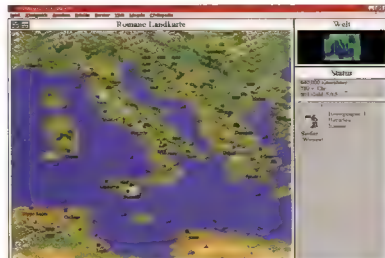
schen, wurden alle Einheiten der Urversion komplett übernommen. Interessant ist vor allem die neue Art von Siedlern (Ingenieure), die bereits bewässertes Terrain noch einmal in die optimale Bodenform „Ackerland“ umpflügen können, was noch mehr Nahrungsmittel-Output für die betreffende Stadt bewirkt. Das Diplomatie-System wurde mit Spionen erweitert, was auch dort mehr Möglichkeiten eröffnet. Ansonsten dürfte vor-

allem der Terrain-Editor interessieren. Das eigenständige Windows-Programm lässt den Spieler auf einer Karte beliebiger Größe ein Land speziell nach seinem Geschmack zeichnen. Die Bedienung des Editors ist dank Drag&Drop kinderleicht - der einzige Schwachpunkt ist, daß Vorkommen von Erzen, Edelsteinen oder auch Wild immer noch zufällig über die Karte verstreut werden.

Thomas Borovskis ■



Der mitgelieferte Map-Editor ermöglicht es, Kontinente nach eigenen Vorstellungen zu erschaffen. Hier eine kleine Vulkaninsel aus Eigenproduktion.



Vorgefertigte Szenarien machen geschichtliche Ereignisse jetzt auch in Civ 2 nachspielbar. Bei anderen Strategiespielen war das schon lange üblich.

SPECS & TECHS	
VGA / Testatur	
SVGA / Maus	
OGWIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 35 MB / General Midi	
CD 350 MB / Audio	
REQUIRED	
486/66, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Strategiespiel	
Grafik	82%
Handlung	88%
Handling	72%
Spieltempo	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut



# POSTSCRIPT

**Leserbriefe schicken  
Sie bitte an folgende  
Anschrift:  
Computec Verlag  
Redaktion  
PC Games  
Leserbriefe  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende  
Kürzungen behält  
sich die Redaktion  
vor.**

## ▼ NACHSCHLAG

*Main Rainer!*  
Bisher fand ich die PC Games supergut, vor allem Dich. Doch wie Du „Faust“ in seinem Leserbrief in der PC Games 4/96 abgefertigt hast, war ganz schön unfair. Es ist doch wahr, daß Bill Gates der reichste Mann der Welt ist, oder? Es ist doch wahr, das Microsoft aufgrund seines Fast-Monopols saumäßige Preise verlangt, oder? Gilt im Postscript nur Deine Meinung? Daß viele PC-User raubkopieren, ist doch auch Eure Schuld! Erst macht Ihr uns mit tollen Wertungen den Mund wäßrig und dann meint Herr Rosshirt überschlaue „...wenn man etwas warten kann, sind sehr viele Programme wirklich zu einem taschengeldkompatiblen Preis zu bekommen“, und Herr Rosshirt verlangt, daß wir warten, nachdem uns seine Kollegen gesagt haben, wie toll die 40 Missionen von WC4 sind und um wieviel besser als die Sharewareversion die Vollversion von Duke 3D ist. Wenn Du sagst, daß die Argumente der Pro-Raubkopierer fadenscheinig sind, schau Dir mal Deine eigenen Argumente an. 800 Mark mit 120.000 Mark zu vergleichen, ist für mich stark übertrieben und überdreht. Ich bin jedenfalls schwer enttäuscht von Dir. Warst Du bloß schlecht gelaunt an dem Tag, an dem Du Fausts Brief beantwortet hast, oder bist Du wirklich so intolerant gegenüber anderen Meinungen? Schmeiß meinen Brief ruhig in den Müll, aber denk bitte über das nach, was ich geschrieben habe. Falls ich Dich oder andere Leser mit meinen Bemerkungen irgendwie beleidigt haben sollte, entschuldige ich mich dafür, aber ich konnte nicht anders. Ich mußte diese Zeilen einfach schreiben.  
Ciao Rainer, Dein Schoolboy

**Na, junger Mann, machen wir es uns da nicht ein bißchen zu einfach? Ich will es Dir auch**

so kurz und freundlich wie möglich erklären. Natürlich ist B.G. stinkereich. Na und? Ist dessen Eigentum darum weniger schützenswert als Deines? Und ob die Preise „saumäßig“ sind oder nicht, sollte man im Verhältnis zu Herstellungs- und Entwicklungskosten sehen. Schließlich trug Billyboy ja auch das volle Risiko, als er keine-Ahnung-wieviel-Millionen Dollar vorfinanzierte. Schon alleine das muß bezahlt werden. Du hättest die Millionen doch auch selbst einstecken können, wenn Du bereit gewesen wärest, derartige Summen vorzufinanzieren. Warum hast Du es nicht getan? Denk mal darüber nach. Wenn im Postscript nur meine Meinung zählen würde, würde ich Monologe verfassen und auf Leserbriefe wie den Deinen verzichten. Es ist UNSERE Schuld, daß Du raubkopierst? Tut mir leid, aber die Ausrede ist schon ein bißchen dünn. Natürlich ist es leicht, immer die Schuld den anderen zuzuschreiben. Nur niemals neu und niemals nicht für die eigenen Taten verantwortlich sein. Werde doch bitte erwachsen! Auch der Vergleich mit den 800 bzw. 120.000 Mark ist zwar an den Haaren herbeigezogen, so falsch aber auch nicht, da manche Leute nicht nur eine, sondern viele Raubkopien besitzen. Eine kurze Addition kann da Erbschreckendes erbringen. Auch hat meine Meinung nichts mit Intoleranz zu tun. Wenn wir einmal davon ausgehen, daß Gesetze nötig sind, brauchen wir auch nicht weiter darüber zu reden. Cops sind nun einmal illegal. Oder gehst Du davon aus, daß manche Gesetze für alle da sind, manche allerdings für Dich nicht gelten? Sei ehrlich... wie würdest Du reagieren, wenn Du ein Projekt finanziert hättest, von dem manche kostenlos und ohne Dich zu fragen profitieren? Ja, auch der Vergleich hinkt, aber ich hoffe, Dir ist klar, was ich erklären will. Billyboy macht ja auch seine Programme nicht aus Jux und

Tollerei - er will Kohle sehen! Da auch ich hier nicht für Nase arbeite, kann ich es ihm eigentlich nicht verübeln. Und er bekommt die Kohle! Wenn Du es in Ordnung findest, daß für Deine Programme andere mitbezahlen, solltest Du noch einmal über Deinen Gerechtigkeitssinn nachdenken, aber mir nicht fehlende Toleranz vorwerfen. Komische Logik....

## ▼ GRUND- SCHWATZ- FRAGEN

*Hallo Rainer!*  
Es liegt mir seit langem ein Problem schwer im Magen, über das ich Dir schon immer einmal schreiben wollte. Seit etwa zwei Jahren frage ich mich, ob denn eine Redaktion wie Ihr oder eine andere Computerzeitschrift, mit Testern, Redakteuren, die ja praktisch ständig auf Arbeit, Zuhause und in Gesprächen nur mit Computern beschäftigt sind, über längeren Zeitraum überhaupt noch realistisch über das Thema Computer urteilen kann? Keine Kritik, nur eine Fragestellung! Ich denke da gerade an Faktoren wie die Einschätzung des Schwierigkeitsgrades von Spielen oder die finanziellen Mittel, die man für Computer umsetzt. Ich bin fest davon überzeugt, daß sich mindestens 50% der PC Games-Leser nicht ein Spiel, das in der jetzigen Ausgabe getestet wird, kaufen können, weil ihre Systemressourcen bei weitem nicht ausreichen. Der Hauptteil an den verkauften Pentiums geht sowieso auf das Konto von Geschäftsleuten. Zum Thema Schwierigkeitsgrad kann ich nur sagen, daß ich und viele meiner Bekannten Spiele erworben haben und diese nur kurz spielen konnten, weil sie nicht weiterkamen und keinen Nerv hatten, sich noch ewig mit diesem Spiel zu beschäftigen. Am Ende nahmen sich die meisten eine Komplett-



lösung und beendeten das Spiel an einem Tag. Das kann nicht Sinn und Zweck der Sache sein. Ich hoffe, die paar Zeilen erreichen ihr gestecktes Ziel (nein, nicht Deinen Papierkorb).

Mit freundlichen Grüßen:  
Ronald Enke

Eigentlich sind wir ja der Meinung, daß wir ganz gut den Schwierigkeitsgrad eines Spieles beurteilen können, weil wir ja genug Vergleiche ziehen können. Auch den Anteil an Pentiums (Pentium... Hilfe, Herbert! Wie nennt sich der Plural eines Pentiums?) in den Händen von Jugendlichen erscheint uns recht hoch. Jedoch sind wir nicht so vermessen zu glauben, wir wären die allerletzte Instanz und unser Urteil wäre unfehlbar. Dazu gibt es ja Leute wie mich, die dafür bezahlt werden, Briefe (und somit auch Meinungen) von Leuten wie Dir zu lesen und auszuwerten. Dank unserer Leser werden wir ja immer wieder auf den Boden der Realität zurückgeholt. Eine schöne Gelegenheit, all jenen zu danken, deren Schreiben zwar gelesen, aber nicht abgedruckt wurden. Sinnlos ist eigentlich kein Brief an uns. Ehe es nun endgültig in Kitsche abgleitet, möchte ich das Thema für heute beenden und zur Diskussion freistellen.

sem Thema interessieren. Vielleicht gibt es ja noch andere User, denen es seit dem 01.01.96 ähnlich geht? Möge die Tele-Nimm mit Dir sein! Carsten aus dem schönen Vogtland  
P.S.: Veröffentlicht mal Deine Autogrammadresse in der PC Games!

Da bringst Du mich aber in eine echt giftige Situation! Ich will es einmal so umschreiben: Würde ich hier an dieser Stelle meine Meinung sagen, würde ich mich auf einen nerven-, zeit- und kostenintensiven Briefwechsel mit einer Anwaltskanzlei freuen können... vermute ich wenigstens. Aber da das Thema zu „schade“ ist, um es wegen kleinlicher Existenzangst versanden zu lassen, müßt ihr aktiv werden. Ich bin gern bereit, dieser Problematik ein kleines Plätzchen in unserer munteren Diskussionsrunde zur Verfügung zu stellen - allerdings wäre es mir lieb, wenn ich diesbezüglich nur als „Moderator“ fungieren könnte.  
P.S.: Autogramm? Unfug... wozu denn? Auf einem Scheck würde ich es ja noch verstehen und selbst da wäre es nutzlos.

## ▼ NOSTALGIE

Hi RR!  
Zuerst ein großes Lob, die PC Games ist... (gekürzt! So viel Lob wirkt unglaublich. Anm. v. RR). Na ja, genug schleimt und jetzt den Tadel: Ihr habt in der Vorschau der PC Games 2/96 angekündigt, daß ihr Euch in der nächsten Ausgabe mit Dolby Surround beschäftigen werdet. Ich war ganz happy und freute mich darauf. Doch was mußte ich entdecken, als ich das Inhaltsverzeichnis aufschlug? KEIN Bericht über Dolby Surround! Jetzt sag nicht wieder „...ich habe dem Hund nichts gegeben!“ Und jetzt zu etwas anderem:

1. Zu Leserbrief „Nostalgie“ von ??? Ich bin genau der glei-

chen Meinung, daß Du ein Vorwort einführen und ein paar lustige Briefe abdrucken solltest. Aber ich glaube, Du bist nur alt geworden und willst es nicht zugeben!  
2. Was macht eigentlich Dein „Rettet das Atari-Verein“?  
3. Bist Du immer noch Ehrenmitglied der 12 MHz-Gemeinschaft?  
Jetzt zum Schluß: „Wenn Du diesen Brief, oder wenigstens Eure Entschuldigungen zum Thema Dolby Surround nicht abdruckst, werde ich furchtbar böse und werde ein paar Freunde anstiften, ein paar Mails in Mailboxen und Internet zu setzen, die wiederum Tausende von Lesern anstiften werden, Dich mit „Rainer“ anzuschreiben und öde, durchgekaute Themen wie BPJS und RKs immer wieder aufzuwärmen! Und sag ja nicht, ich hätte Dich nicht gewarnt! Mit einem Brot in der Hand und vielen Grüßen: Spower

Du Teufel! Nicht einmal ein so sadistisch veranlagter Typ wie Du würde es fertigbringen, derart fürchterliche Drohungen in die grausame Tat umzusetzen, oder? Aber ich will lieber kein Risiko eingehen! Das mit dem Dolby Surround-Bericht ist uns echt peinlich (...dabei habe ich damals dem Hund wirklich nichts gegeben. Ehrlich!). Wir waren ja voll der guten Vorsätze und leiteten entsprechendes auch in die Wege. Leider erwies sich die Beschaffung von ausreichend Pressemustern in diesem Fall als wesentlich schwieriger, als in den hitzigsten Alpträumen von uns erwartet wurde. Wir schämen uns (obwohl WIR nix dafür können!) aber trotzdem fürchterlich und versprechen, den Bericht so bald wie möglich nachzureichen.  
1. Natürlich bin ich älter geworden - wie wir alle. Das Leben ist grausam. Doch ich denke, daß auch Du kein Adonis bist und es mit dem Thema eigentlich nix zu tun hat. Langsam werde ich weich (Nein, nicht in der Rübe. Ich meine das metaphorisch!). Wenn noch mehr diesbezügliche Zu-

schriften auftauchen, werde ich wohl auf das Stilmittel des illuktorischen Indikatoren in sinnlosen Vorwürtern zurückgreifen müssen. Willst Du Dir nicht doch lieber noch zusätzlich die Amiga Games kaufen?  
2. Da es mehr Schützer als zu Beschützendes gab, fiel er dem Orkus des Vergessens anheim. War damals witzig, ist aber kein Verlust für die Menschheit.  
3. Entweder waren es nur ruhle Versprechungen oder deren Drucker quält sich immer noch mit dem Mitgliedsausweis. Ich vermute letzteres.

## ▼ Verschiedenes

Hey Rainer, dies ist mein zweiter Leserbrief und ich hoffe, daß ich diesmal einer der Glücklichen sein werde, die die Ehre haben, abgedruckt zu werden. Ich finde die PCG echt super, habe aber trotzdem einige Fragen und Mängel:  
1. Muß Zigarettenwerbung in einer Computerzeitschrift sein?  
2. Wählst Du die abgedruckten Briefe nach dem Zufallsprinzip aus?  
3. Wie könnt ihr so genaue Previews liefern, wenn ihr das Spiel noch gar nicht habt? Und wenn ihr es schon besitzt, warum bringt ihr dann keinen richtigen Test?  
4. Sind Dir Leserbriefe auf Disk lieber?  
Bis zum nächsten Mal und macht weiter so: Chris

Wenn man dich so leicht glücklich machen kann, will ich mal nicht so sein:  
1. Gibst Du mir recht, daß Werbung sein muß? Fein, ich brauche also nicht wieder von vorne anzufangen. Nun zu der Zigarettenwerbung: Ist das wirklich so ein Drama? Wenn Du keine Strategiespiele magst, blätterst du ja auch lässig über die Werbung von „Warcraft II“ hinweg. Was ist an der Zigarettenwerbung so viel anders? Nur weil Werbung für Glühmängel ist, wird bestimmt keiner das Rauchen anfangen.

## ▼ WEGELAGEREI

Hallo Rainer!  
Da ich leidenschaftlicher DFÜ-Ler bin, möchte ich die Gelegenheit nutzen und mich über die neuen, von der Telekom „ausgedachten“, Zahl-Mehr-Drauf-Tarife äußern. Seit etwa zwei Jahren chatte ich gern in örtlichen Mailboxen und spiele auch gern ein paar Runden Nascar per Modem. Aber jetzt ist mir die Online-Lust vergangen. Meine Telefonrechnung ist doppelt so hoch - und was bringt einem normal-nachts-schlafenden Schüler der Billig-Tarif zwischen 2 und 5 Uhr am Morgen? Mich würde Deine Meinung zu die-

PC CD-ROM

PC CD-ROM

02871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

PC CD-ROM

11th Hour /dt	89,95
3-D Lemmings /dt	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	69,95
5th Museeum /dt	69,95
Acies of the Deep /dt	94,95
<b>AD&amp;D Collector's Edition</b>	<b>84,95</b>
<b>AD&amp;D 2: Masterpieces</b>	<b>74,95</b>
<b>Albion /dt</b>	<b>79,95</b>
Alens /dt	72,95
Alien Odyssey /dt	69,95
<b>Ascendancy /dt</b>	<b>84,95</b>
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	69,95
<b>Battle Isle 3 /dt</b>	<b>79,95</b>
Bermuda Syndrome /dt	69,95
Bring! /dt	79,95
<b>Bleifuss /dt</b>	<b>55,95</b>
<b>Bundesliga Manager Hattrick /dt</b>	<b>74,95</b>
C64 Pack (15 Actionspiele)	39,95
<b>Caesar II /dt</b>	<b>82,95</b>
Capitalism /dt	76,95
Carl'sen Disaster /dt	82,95
Chewy - Etc von F5 /dt	69,95
<b>Chronomaster /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>CivNet /dt</b>	<b>89,95</b>
Comanche - Missions /dt	44,95
Command Aces of the Deep /dt	82,95
<b>Command &amp; Conquer /dt</b>	<b>89,95</b>
<b>Command &amp; Conquer Mission CD /dt</b>	<b>28,95</b>
<b>Crusader - No Remorse /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Cyberia 2 /dt</b>	<b>89,95</b>
Cybermage /dt	79,95
<b>Daggerfall /dt</b>	<b>89,95</b>
Das Dschungelbuch /dt	44,95
Das Schwarze Auge /dt	39,95
<b>Das Schwarze Auge 2 /dt</b>	<b>75,95</b>
Der Druidenzirkel /dt	66,95
Der Reeder /dt	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	44,95
<b>Destruction Derby /dt</b>	<b>89,95</b>

Die Römer (Sieder 2)	---
<b>Die Siedler CD-Version /dt</b>	<b>29,95</b>
Die total verrückte Party /dt	36,95
Dime City /dt	82,95
Duke Hudson 3D /dt	79,95
Dungeon Keeper /dt	89,95
Dungeon Master 2 /dt	89,95
<b>Earthworm Jim</b>	<b>69,95</b>
<b>Entomorph /dt</b>	<b>72,95</b>
Extreme Pinball /dt	54,95
Fade to Black /dt	87,95
<b>FIFA International Soccer '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Formula 1 Grand Prix 2 /dt</b>	<b>99,95</b>
<b>Grand Prix Manager /dt</b>	<b>89,95</b>
Hanse Die Expedition /dt	41,95
Hatrick /dt	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	79,95
Hugo 3 /dt	72,95
Impenium Romanum /dt	84,95
<b>Indy Car Racing 2 /dt</b>	<b>79,95</b>
Magic Carpet 2 /dt	79,95
Mechanics 2 /dt	84,95
<b>Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt</b>	<b>42,95</b>
Micro Machines 2 /dt	72,95
Monopoly /dt	62,95
<b>Myst Special Edition /dt</b>	<b>69,95</b>
NASCAR Racing /dt	74,95
NASCAR Track Pack /dt	29,95
<b>NBA Live '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
Necrons /dt	42,95
<b>Need for Speed /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>NHL Hockey '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
Panzer General /dt	79,95
<b>Panzer General 2 /dt</b>	<b>72,95</b>
<b>PGA Tour Golf '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
Pinball Classics /dt	59,95
Pinball World /dt	65,95
<b>Pole Position - F1 Teamchef /dt</b>	<b>92,95</b>
<b>Pro Pinball - The Web /dt</b>	<b>56,95</b>
Psycho Pinball /dt	64,95
ran Soccer /dt	79,95
<b>ran Trainer 2 /dt</b>	<b>72,95</b>
<b>Rebel Assault 2 /dt</b>	<b>69,95</b>
Riddle of Master /dt	89,95
Sam & Max /dt	65,95
<b>Sea Legends /dt</b>	<b>84,95</b>

Sensible World of Soccer /dt	79,95
Shanghai: Great Moments /dt	73,95
<b>Shennara /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Shockwave Assault /dt</b>	<b>80,95</b>
Sim City 2000 Collector's /dt	99,95
<b>Simon the Sorcerer 2 /dt</b>	<b>82,95</b>
Star Trek N.G. 'A Final Unity' /dt	92,95
<b>Steel Panthers /dt</b>	<b>72,95</b>
<b>Stonewall /dt</b>	<b>89,95</b>
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95
<b>Terminator Future Shock /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>TFX: EF2000 /dt</b>	<b>89,95</b>
<b>The Dig</b>	<b>64,95</b>
This means war /dt	99,95
Thunderhawk 2 /dt	79,95
<b>TIE Fighter Deluxe /dt</b>	<b>66,95</b>
TIE Fighter /dt	72,95
Tie Fighter Missions Disk /dt	24,95
<b>Tilti /dt</b>	<b>56,95</b>
<b>Transport Tycoon Deluxe /dt</b>	<b>87,95</b>
UFO 2 /dt	39,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	89,95
Voicings /dt	66,95
<b>Warcraft 2 /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Warhammer /dt</b>	<b>72,95</b>
Wareworld vs Comanche 2.0 /dt	79,95
<b>Wing Commander 3 /dt</b>	<b>99,95</b>
<b>Wing Commander 4 /dt</b>	<b>99,95</b>
<b>Worms /dt</b>	<b>89,95</b>
WWF Wrestling /dt	89,95
<b>X Wing Edition /dt</b>	<b>73,95</b>

# Sonder-Angebote

## Spiele-Sammlungen:

<b>Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt</b>	<b>65,- CD</b>
<b>Civilization + Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt</b>	<b>89,- CD</b>
<b>FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt</b>	<b>63,- CD</b>
<b>Legend of Kyandia 1, 2 und 3 + Dunes 2 + Lands of Lore /dt</b>	<b>80,- CD</b>
<b>Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt</b>	<b>80,- CD</b>

## Die Monats-Hits:

<b>Command &amp; Conquer /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>Comm. &amp; Conq. Mission CD /dt</b>	<b>28,95 CD</b>
<b>Crusader - No Remorse /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Cyberia 2 /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>Daggerfall /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>FIFA Int. Soccer '96 /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Formula 1 Grand Prix 2 /dt</b>	<b>99,95 CD</b>
<b>NHL Hockey '96 /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Panzer General 2 /dt</b>	<b>72,95 CD</b>
<b>Pole-Position - F1 Teamchef /dt</b>	<b>92,95 CD</b>
<b>Terminator Future Shock /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>TFX: EF2000 /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>TIE Fighter Deluxe /dt</b>	<b>66,95 CD</b>
<b>Warcraft 2 /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Wing Commander 4 /dt</b>	<b>99,95 CD</b>

**SO könnt ihr gleich bestellen:**

Enfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich an portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt**

V.m. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anfertigung oder Version

Oder rauchst Du nun plötzlich? Na also! Seh es doch bitte nicht so verblissen.

2. Ich versuche immer (ob es mir gelingt, ist eine andere Frage, zu der es durchaus divergente Meinungen gibt) die Briefe herauszupicken, deren Inhalt für möglichst viele Leser interessant sein könnte.

3. Wir bekommen von den Herstellern sog. Vorabversionen, sobald sie verfügbar sind. Diese Programme sind oft noch unvollständig, oder es werden einige Sachen in der Endversion geändert. Sie liefern zwar genug Material für ein Preview, aber nicht für den endgültigen Test.

4. Ob Ihr mir die Briefe auf Papier, auf Disk, in Stein gemeißelt, als Rasenstück bepflanzt, oder auf einen Pullover gestrickt abliefern, ist mich eigentlich ziemlich wurscht... Hauptsache ich bekomme überhaupt Post.

## Gesellschaftsfragen-

Salute Rainer!

Ich bin Leser der PCG seit Ausgabe 12/94 und muß sagen, Ihr seid einfach (ja, ja... ist ja gut. Anm. v. RR). Da dachte ich mir, daß es jetzt wohl langsam Zeit für einen Leserbrief wäre, außerdem muß ich meine Meinung über ein ganz bestimmtes Thema loswerden: „Die Meinung der Gesellschaft dem PC gegenüber“ (Tolltes Thema, nicht wahr?). Findest Du es nicht erstaunlich, was für einen Meinungswechsel die Öffentlichkeit gegenüber diesem Thema durchgemacht hat? Zunächst wurde der PC doch total verschrien: Gesellschaftskiller, verdummt die Leute, macht abhängig, isoliert den User u.s.w. Und jetzt das - auf einmal wird der PC in den höchsten Tönen gelobt (nicht ganz hoch vielleicht, aber immerhin!): Die einst von Vorurteilen belasteten Kritiker sind mit einem Male allesamt in der Versenkung verschwunden, und sind bis jetzt nicht wieder aufgetaucht. In Fachmagazinen wird

geschrieben, daß Kinder durch den PC (bei Spielen) schneller Reflexe und Geschicklichkeit beweisen als anderswo. Außerdem kann man Kinder leichter ans Lernen gewöhnen. Durch spielerisch gestaltete Lernprogramme werden sie mit Spaß an Mathe oder Fremdsprachen herangeführt. Auch die Zahl der Computersendungen ist drastisch gestiegen. Beinahe für jeden Themenbereich des Computers gibt es spezielle Sendungen: für den Einsteiger, für Probleme beim Neukauf, Tipps für Hardware usw. In Regionalzeitungen werden im Infoteil die neuesten Computerprogramme getestet und vorgestellt. Die Anzahl der verschiedenen Zeitschriften für den PC ist fast schon unüberschaubar. Falls Du außer Leserbriefen beantworten noch Zeit zum Fernsehucken hast, wird Dir sicherlich aufgefallen sein, daß es jetzt massenhaft Werbung für den PC im TV gibt. Wer hätte sich das noch vor 4,5 Jahren vorstellen können, daß aus dem Gesellschaftsfeind Nr. 1 jetzt der Freund und Helfer der ganzen Familie werden konnte? Bye, bis zum nächsten Brief: kein Absender

Eigentlich hast Du schon recht, jedoch sehe ich es nicht ganz so optimistisch wie Du. Natürlich haben die Massenmedien die Verbreitung des PCs und den damit verbundenen enormen Markt schon längst entdeckt. Niemand kann es sich inzwischen leisten, die Umengungen von PC-Usern zu vergraulen. Diese Gruppe wird inzwischen heftig umhert und gepflegt, weil damit noch die große Mark zu machen ist. Allerdings hat der PC in weiten Kreisen der Gesellschaft trotzdem einen... äh... merkwürdigen Ruf. Ich bekomme immer noch Briefe von Schreibern, die davon ausgehen, daß eine PC-Tastatur offenbar schon im Werk mit einer Art Rauschgift überzogen wird, die zu Hirnverfall und gnadenloser Sucht führt. Das ist leider kein Gag. Auch wenn ich Leuten wie meinem Bruder (noch älter als ich - einziger Be-

zug zu Computern ist eine 32 Kb Datenbank für die Hosentatsche) von meinen neuen Rechner, VR oder Internet erzähle, ernte ich den gleichen Blick wie ein Außerirdischer mit grünen Fühlern, der aus einer fliegenden Untertasse klettert und eine Parkuhr mit den Worten „bring mich zu Eurem Führer“ anspricht. Zwar sehe ich auch einen zarten Silberstreifen am Horizont, aber es gibt noch viel zu tun.

## „MAGI“ UND DIE SPÄT-FOLGEN

Hallo Rainer!

Ever Mag ist ganz ok, aber nun zum eigentlichen Grund meines Briefes. Neulich kam bei mir ein Infoschreiben von Greenwood angefallen. Darin stellte die Firma ihr neuestes Produkt vor, das Spiel MAGI. Ich weiß ja, daß man das nicht machen sollte, man sollte erst einmal die Bewertung abwarten, aber trotzdem hat mich der Teufel geritten und ich bestellte das Spiel. Und? Es hat sich gelohnt! Das Spiel ist super und im Nachhinein habe ich ja auch noch Euren Test von der Petra gelesen, welcher ja gar nicht so schlecht ausgefallen war. Und da sind wir auch schon beim Thema: Wow, ich wußte gar nicht, daß Ihr ein so schönes Mädel (Harzklappen) in Euren Verlag habt! Mir sind beinahe die Augen aus dem Kopf gefallen, als ich mir das Video (was sehr witzig gemacht ist) über Euren Verlag reingezeogen habe. So ein super Mädel bestellst ihr mal einen schönen Gruß von mir, so unbekannterweise. Das Bild von Petra, was Ihr in der Zeitschrift abdruckt, ist doch völlig veraltet! Ich fordere ein neues! Übergeen, geht es wirklich so hart beim Verteilen von Testmustern bei Euch zu? Ach, und jetzt zu Dir, Rainer. Dein Kunstwerk (Tatoo) am rechten Unterarm kommt echt gut, auch der Motorradhelm mit dunklem Visier - aber am besten ist der Gag mit der Sonnenbrille. Ist Dein Gehalt so gering (eigentlich hast Du die Frage ja schon im Video beantwortet „über

Kleinigkeiten spricht man nicht“), daß Du nicht zum Friseur gehen kannst, oder stehst Du auf lange Haare und Dein Rockermag? Hast Du das Poster mit diesem leicht bekleideten Bunny wirklich in Deinem Büro kleben? Und was ist mit der Gitarre? Spielst Du Gitarre? Halt die Ohren steif und die Bierbüchse am Arbeitsplatz fest: Steven Meyer

Da sich diesbezüglich schon mehr Leser geäußert haben, überlegen wir wirklich, ein neues Foto von Petra „SVGA“ Maueröder zu bringen. Aber wahrscheinlich pro Ausgabe nur eines - dafür ein großes - in der Heftmitte - zum Ausklappen. Ehe ich nun Ärger bekomme, würde ich das Thema gern fallen lassen. Beim Verteilen von Testmustern geht es etwas anders bei uns zu. Wir stecken da erst einmal die Köpfe zu sammeln. Irgendwie muß man ja an die Halsschlagader des Gegners kommen. Über mein Äußeres möchte ich mich eigentlich nicht größer aussuchen, das ist für unsere Leser auch bei weitem nicht so erfreulich wie das von Petra. Nur so viel: Mein Büro ist im wirklichen Leben leider nicht so ordentlich wie im Spiel (meint mein Chef) und meine Musikalität beschränkt sich auf das Bedienen eines CD-Players.

**Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse“ jeglicher Art aus der Welt zu schaffen.**  
**Sie erreichen uns per Fax (0911/6426333), per E-Mail (CompuServe: 100567,3006) oder in schriftlicher Form: Computec Verlag, Redaktion PC GAMES, Kennwort: Ärger? Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg**

Preisliste  
anfordern!  
kostenlos u.  
unverbindlich.



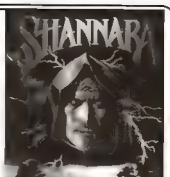
# Software-Versand

Nur in  
**46485 Wesel**  
Am Spaltmannsfeld 16  
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:  
Mo-Fr 9.30-18.30  
Sa 9.30-14.00

Der  
**Knüller!**  
**Shannara**

Deutsche Version  
**DM 69,-**



CD-ROM	
7th Guest	DA 19,99
11th Hour	DV 84,99
3 D Lemmings	DA 84,99
3 D Pinball	DA 64,99
<b>5th Musketeer</b>	<b>DV 67,99</b>
AH - 64 Longbow	DVx84,99
Across the Rhine	DV 54,99
<b>Albion</b>	<b>DV 89,99</b>
Alien Odyssey	DA 67,99
<b>Alone I, dark T. 1</b>	<b>DV 84,99</b>
Angel Devil	DAx67,99
Arml of Dawn	DV 69,99
Apache Longbow	DV 74,99
<b>Arcade America</b>	<b>DV 79,99</b>
Assault Rigger	DA 67,99
AT-AT Tactical Fighter	DVx84,99
<b>Batman Forever</b>	<b>DA 78,99</b>
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DAx77,99
Battlecruiser 3000	ADVV 64,99
Beavets & Butthead	DA 64,99
Bermuda Syndrom	DV 69,99

## Unsere Hit's!

Conquest of the new world	DEutsche Version	DEutsche Anleitung
<b>nur DM 78,-</b>	<b>nur DM 78,-</b>	<b>nur DM 78,-</b>
Cyberia 2	DEutsche Version	DEutsche Version
<b>nur DM 69,-</b>	<b>nur DM 74,-</b>	<b>nur DM 74,-</b>

CD-ROM	
Syndicate 2 / Wars	DV 14,-
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Teamfight	DA 84,99
<b>Terra Nova</b>	<b>DA 89,99</b>
<b>Terminator Future Shock</b>	<b>DA 77,99</b>
The Dark Eye	DA 77,99
The Hive	DA 64,99
This Means War	DAx84,99
Thunderhawk 2	DV 74,99
The Fighter SVGA	DV 79,99
Trial Pursuit	DV 74,99
Topware: Gold	DV 34,99
Time Gate/Night Chase	DV 77,99
Tomcat Alley	DVx51,99
Torrid Pursuit	DV 79,99
Transport Tycoon deluxe	DV 84,99
UFO	DA 51,99
UEFA Champion League	DAx74,99
Volgas	DV 79,99
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	DVx24,99
Warhammer	DV 69,99
Warwolf vs. Comanche	DV 74,99
Westwood Commander	DV 74,99
□ Kyandia 1 - 3	
□ Lands of Lore	
□ Dune 2	
Wing Commander 3	DV 79,99
Wing Commander 4	DV 99,99
Woodruff	DV 64,99
Worms	DV 64,99
WWF Wrestlingmania	DA 79,99
X - Wing 2	DV 69,99
Zork Nemesis	DV 14,-

**Bestell-Telefon:**  
**Tel.: (02 81) 952 98-0**  
**Fax: (02 81) 952 98-10**

Big Red Racing	DA 69,99
Blitz	DV 59,99
Blitzkrieg	DV 59,99
Brandead 13	DV 84,99
Burning Steel 4	DVx69,99
Caesar 2	DV 74,99
Carrier Strike Force	DV 74,99
Championship Soccer	DV 84,99
Cherry ESC from FS	DV 59,99
Chromaster	DA 74,99
<b>Civilisation 2000</b>	<b>DV 89,99</b>
CivNet	DV 89,99
Comix Zone	DVx49,99
<b>Command &amp; Conquer</b>	<b>DV 78,99</b>
<b>Comm. &amp; Conq. Data</b>	<b>DV 29,99</b>
Command Arms/Wings	DV 74,99
Conqueror A1 1086	DV 74,99
<b>Conquest of New World</b>	<b>DV 76,99</b>
Crocodile of the Sword	DVx74,99
Cruisador No Remorse	DV 74,99
<b>Cyberia 2</b>	<b>DV 69,99</b>
Cybermage	DV 79,99
Daggerfall	DVx79,99
Darker	DA 74,99
Dark Space Nine	DVx77,99
Der Drudenfisch	DV 84,99
<b>Der Planer 2</b>	<b>DV 89,99</b>
Der Seelenkrieger	DV 69,99
<b>Descent 2</b>	<b>DA 78,99</b>
Descent 2 Missionbuilder	DAx37,99
Destruction Derby	DA 84,99
D - Info	DV 34,99
<b>Die Fugger 2</b>	<b>DV 74,99</b>
<b>Die Siedler 2</b>	<b>DV 74,99</b>
Diaword	DV 74,99
Duke Nukem 3 D	DVx77,99
Dungeon Keeper	DVx84,99
Earthworm Jim / Win. 95DV	64,99
Earthworm Jim 1 + 2DV	64,99
Entomorph:Po.T. D.	DA 69,99
Extreme Games	DA 49,99
Extreme Pinball	DAx59,99
Fantasy General	DA 69,99
Fifa Soccer 96	DV 79,99
Fighter Duel	DA 67,99
Flugsimulator 5.1	DVx109,99
<b>Form. One Grand Prix 2</b>	<b>DV 97,99</b>
Frankenstein	DV 84,99
Frucht 4 Schach	DV 124,99
<b>Gabriel Knight 2</b>	<b>DV 77,99</b>
Gender Wars	DV 69,99
Gene Wars	DVx79,99
Grand Prix Manager	DV 84,99
Hardball 5	DV 79,99

**Die Siedler II**  
YETI TIGER YETI  
**nur DM 74,-**

Gabriel Knight 2	DEutsche Version
<b>nur DM 77,-</b>	<b>nur DM 77,-</b>

Formula One Grand Prix 2	DEutsche Version
<b>nur DM 87,-</b>	<b>nur DM 87,-</b>
Master of Antares	DEutsche Version
<b>nur DM 84,-</b>	<b>nur DM 84,-</b>

**Kombination: Formula One Grand Prix 2 + Thrustmaster 12 Lenkrad**  
**nur DM 319,-**

Terra Nova	DEutsche Anleitung
<b>nur DM 69,-</b>	<b>nur DM 69,-</b>
Civilisation 2000	DEutsche Version
<b>nur DM 89,-</b>	<b>nur DM 89,-</b>

**Warcraft 2**  
**Missiiondisk**  
DEutsche Version  
Anfang Mai, Vorbestellung empf.

**Wir führen Spielelösungen der Firma Hint-Shop 1490**

Zubehör	
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Logitech Wingman ext.	89,99
Micros. Seewerter 3 D	DA 29,99
Wing Armada	DA 29,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Grip Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads je 8 Buttons	99,99
Gravis Grip Pads / 2 Pads je 8 Buttons	59,99
<b>Thrustmaster-Produkte</b>	
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16	239,99
Programmier Thrustm. Fullpaddles	199,99
CD-ROM Mismum	
FX 400 E-IDE	149,99
CD - ROM Goldstar Gold Speed E-IDE	229,99

**Wir führen Sony Play-Station Spiele**  
und Zubehör in großer Auswahl.

**Händleranfragen erwünscht!**

**Probleme?**

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! In vielen Fällen sind Konfigurationsprobleme. CallPlay! HOTLINE anrufen und nach "Frank Kniep" fragen. Probieren Sie es doch einmal mal aus.  
**Hotline 02 81-9 52 96 13**  
Anruf in Sachen Hardware helfen wir gerne!

**Versandbedingungen:**  
Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket  
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr  
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal

DV = Spiel und Anleitung deutsch - i.V. = Anleitung deutsch  
EV = voll englisch - i.V. = in Vorbereitung  
x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!





# TIPS & TRICKS 5/96



Liebe Tips & Tricks-Leser,

für Actionspiele gibt es natürlich keine Patentlösung. Wir haben uns deswegen für den in dieser Ausgabe recht umfangreichen ersten Teil der Lösung zu Wing Commander IV etwas besonderes einfalten lassen. So ist es Ihnen möglich, genau

mitzuverfolgen, wohn das Schicksal Colonel Blair nach einer gegückten oder gescheiterten Mission treibt. Natürlich bekommen Sie auch Hilfestellungen zu jedem Auftrag, die so manche, oft nervenaufreibende Herumfliegerei im All unnötigt macht.

Den teilweise unmöglich schwer erscheinenden, neuen C&C Missionen „Der Ausnahmezustand“-CD haben wir natürlich ebenfalls sehr viel Platz eingeräumt, um auch Ihrem „Himmelfahrtskommando“ eine reale Chance gegen den oft übermächtigen Feind zu geben. Der Nachfolger des zu den großen Computerspielklassikern zählende Civilization wird von uns ab dieser Ausgabe bedacht. Einsteigern geben wir diesmal die Grundlagen, um in dem noch komplexer gewordenen Spiel zu bestehen und wenden uns, in den nach folgenden Teilen an die Fortgeschrittenen und Experten unter Ihnen.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen

*Simon Schmid*  
Simon Schmid

## Command & Conquer - Der Ausnahmezustand -

Seite 566-569

## Albion (Teil 2)

Seite 570-574

## Civilization 2 (Teil 1)

Seite 575-576

## Wing Commander 4 (Teil 1)

Seite 577-582

## Kurztips

Seite 583-584

- Earthworm Jim
- Cybermage
- Wing Commander 4
- Descent 2
- MechWarrior 2
- Megaman X
- Pitfall
- Microsoft Fury<sup>3</sup>

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Games-Tips bestellen:  
St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM \_\_\_\_\_

Gesamt \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_  
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 12,-) DM \_\_\_\_\_

Ich zahle den Gesamtbetrag von \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_  
☐ bar (Geld liegt bei)  
☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:  
**Computer Verlag  
Leserservice  
Postfach  
90327 Nürnberg**

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ Wohnort \_\_\_\_\_  
Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

# JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

## Komplettlösung

# C&C Der Ausnahmezustand

Die folgenden Tips & Tricks stellen jeweils nur einen von vielen Lösungswegen für die angegebene Mission dar. Natürlich ist es auch möglich, jede Mission mit einer anderen Taktik zu meistern.



### Stromausfall

Marschieren Sie mit den Kommandobots in Richtung Nordwesten, bis eine Brücke in Sicht ist, und erledigen Sie dabei die gegnerischen Fußtruppen. Jenseits der Brücke befindet sich eine Flamme der Erleuchtung. Warten Sie, bis die Luftunterstützung bereitsteht, und zielen Sie auf das Fahrzeug. Überqueren Sie die Brücke und schalten Sie die Kraftwerke aus. Sowie Sie die Gebäude zerstört haben, bekommen Sie ein MBF. Bauen Sie eine Basis auf und sichern Sie sie mit zwei Abwehrtürmen ab. Fallen Sie mit einem kleinen Heer von Panzern in die Basis im Nordosten ein. Erledigen Sie zuerst die Geschütztürme und die Truppen. Zerstören Sie dann den Rest, rüsten Sie einen Teil der verlorenen Einheiten nach, dringen Sie über die Furt im Nordwesten in die zweite Basis ein und vernichten Sie sie.



Fliegen Sie einen Luftangriff über den NOD-Stützpunkt.

### Höllenzorn

Schleichen Sie sich vorsichtig mit Ihren Truppen am unteren Bildschirmrand nach Osten. Bilden Sie mit den Rak-Zeros die Spitze. Rücken Sie Schritt für Schritt vor, bis ein gegnerischer Geschützturm aktiviert wird. Greifen Sie ihn an, aber bleiben Sie möglichst außer Reichweite. Ziehen Sie mit den anderen Truppen nach und versuchen Sie, die Rak-Zeros am Leben zu erhalten. Sind die beiden Türme erledigt, beginnt eine Tüftelei. Hinter den Mauern befinden sich Flammenwerfer, die sämtlichen Einheiten zerstören, sobald Sie eindringen. Stellen Sie Ihre Rak-Zeros an die obere linke Ecke der Basis und fangen Sie an, sichtbare Gebäude zu zerstören. Die Flammenwerfer stehen auf dem begehbaren Grund der Gebäude und werden mit zerstört, wenn das Gebäude explodiert. Achten Sie darauf, zusammen mit der Verstärkung möglichst viele Einheiten übrig zu haben, um die Türme an der Ostseite der Basis noch erledigen zu können. Bauen Sie mit dem Geld eine Basis auf und sichern Sie sie nach Norden hin mit zwei Abwehrtürmen ab. Greifen Sie zuerst die Basis weit im Nordwesten an. Dort befindet sich der Bauhof. Zerstören Sie ihn, damit NOD keine neuen Gebäude errichten kann. Rüsten Sie nach und stürmen Sie dann die Basis etwas unterhalb. Kehren Sie nun zu der zuerst zerstörten Basis zurück und

schießen Sie eine Lücke in die nordöstliche Mauer, um über den Engpaß zu der Hauptbasis zu gelangen. Hier befinden sich lediglich zwei Geschütztürme. Haben Sie sie erledigt, so können Sie ohne weitere Gefahren die Basis in Schutt und Asche legen.



Im Schutz der Mauern können Sie gefahrlos die Basis von außen zerstören.

### Infiltriert

Der Anfang dieser Mission erfordert ein wenig Geschick. Greifen Sie mit den beiden Fahrzeugen die feindlichen Invasoren an. Verkaufen Sie dann die Kaserne und den Radar, damit Sie nicht in die Hände von NOD fallen. Greifen Sie mit den Truppen aus den verkauften Gebäuden ebenfalls die Invasoren an, damit Sie keine Chance haben, weitere Gebäude einzunehmen. Die Tiberiumraffinerie können Sie ihnen ruhig überlassen. Diese können Sie später zurückerobern. Eliminieren Sie die beiden Flammenwerfer und greifen Sie die gegnerischen Fahrzeuge an. Bauen Sie gleichzeitig einen Abwehrturm und platzieren Sie ihn in die Nähe der Wachtürme an der Ecke der nördlichen Mauer, da die Angriffe weitgehend aus dem Norden erfolgen. Vergessen Sie nicht, Ihre Gebäude zu reparieren. Errichten Sie eine Kaserne und nehmen Sie mit einem Invasoren die Tiberiumraffinerie wieder in Besitz. Sichern Sie Ihre Basis mit weiteren Türmen ab und machen Sie sich kampfbereit. In dieser Mission gibt es nur eine NOD-Basis im Nordosten. Vernichten Sie sie.



Die Invasoren schnell eliminieren, damit sie keine weiteren Gebäude übernehmen können.

### Datenübertragung

Auftrag Ihrer Mission ist es, den Cyborg-Agenten Korinith aus einem Dorf zu holen, damit er Ihnen den Weg zeigt. Zur Lösung der Mission ist er allerdings nicht erforderlich. Auf dem Weg, ihn zu befreien, verlieren Sie möglicherweise Einheiten, die Ihnen auf dem

weiteren Weg fehlen. Deshalb überlegen Sie sich diesen Schritt. Wollen Sie ihn befreien, müssen Sie in das Dorf weit im Nordwesten. Halten Sie sich immer scharf westlich, um NOD-Einheiten zu umgehen, und eliminieren Sie sie mit dem Kommandobot die Fußtruppen. Schießen Sie im Dorf eine Lücke in die Sandsackmauer. Holen Sie den Heli in das Dorf und laden Sie Korinth ein. Er wird am Startpunkt loslaufen und Ihnen den Weg zeigen. Ziehen Sie Ihre Truppen nach Süden zum Ausgangspunkt zurück und halten Sie sich scharf am unteren Bildschirmrand, wenn Sie nach Osten vorrücken. Folgen Sie der Küstenlinie langsam nach Norden und halten Sie sich immer scharf östlich, bis Sie an ein kleines Dorf kommen. Über ihm liegt eine Brücke, die Sie überqueren müssen, um in das zweite Dorf mit dem Datenmaterial zu kommen. Sie können die vor der Brücke postierten NOD-Truppen in einen Kampf verwickeln und währenddessen den Wüstenjäger vorschicken oder gleich mit allen Truppen über die Brücke ziehen. Um die Mission zu erfüllen, muß nur eine einzige intakte Einheit das Datenmaterial erreichen.



Sie müssen das Datenmaterial lediglich mit einer Einheit erreichen.

## Primärziel

Folgen Sie mit Ihren Fußtruppen dem Weg der Karte nach Norden. Zwar läuft hier permanent die Uhr gegen Sie, lassen Sie sich aber dennoch Zeit, die feindlichen Fußtruppen auf dem Weg zu beseitigen. Sie müssen für die spätere Schlacht so viele Einheiten wie nur möglich besitzen, also vorsichtig und lieber mit etwas langsamerer Spielgeschwindigkeit agieren. Achten Sie auch darauf, nicht mit Ihren Fußtruppen durch Tiberiumfelder zu laufen, da sie sonst nicht mehr voll intakt sind. An der Flamme der Erleuchtung laufen Sie am besten schnell nach Norden vorbei. So verlieren Sie weniger Truppen, die Sie später dringend benötigen. Im Nordwesten befindet sich das Dorf mit den Wissenschaftlern. Zerstören Sie die Mauer und holen Sie die Wissenschaftler heraus. Gehen Sie mit ihnen zunächst ein Stück nach Südwesten, bis der Nuklearschlag vorüber ist. Holen Sie die Verstärkung und bewegen Sie diese dann mit den anderen nach Süden. Ziehen Sie die Wissenschaftler hinterher, um Sie vor den NOD-Truppen abzuschirmen. Mit den wenigen verbliebenen Einheiten müssen Sie den Weg zum Landeplatz freikämpfen, um dort endlich die Wissenschaftler in den Heli einladen zu können.



Laufen Sie mit den Wissenschaftlern zum Landeplatz nach Süden.

## Glückes Schmied

Bevor Sie diese Mission beginnen, sollten Sie die Spielgeschwindigkeit herabsetzen. Das ermöglicht Ihnen, den schon zu Spielbeginn tobenden Kampf einigermaßen unter Kontrolle zu bekommen. Beseitigen Sie vor allem mit den Mammuts möglichst viele der Rak-Zeros und alle gegnerischen Einheiten, die Ihre Orcas angreifen können. Soweit es möglich ist, erledigen Sie auch die Rak-Zeros im mittleren Teil des Weges. Das MBF taucht nach etwa fünf Minuten im Norden auf und macht sich auf den Weg nach Süden. Sie müssen also schnell und taktisch handeln, denn mit den Bodeneinheiten schaffen Sie es nicht, alle NOD-Truppen zu beseitigen. Selektieren Sie mit STRG-1 die beiden Orcas. Mit 1 können Sie nun die Orcas bereitmachen, ohne Sie jedesmal selektieren zu müssen. Auf diese Weise können Sie schnell und bequem die Panzer, Flammenwerfer und sonstigen Fußtruppen vernichten. Einige werden allerdings doch übrig bleiben. Ist das MBF aber erst einmal am Leuchtturm angelangt, ziehen sich die feindlichen Einheiten zurück. Bauen Sie Ihr Hauptgebäude möglichst weit unten und ziehen Sie sofort eine Sandsackmauer nach oben, die den Engpaß zum nördlich gelegenen Tiberiumfeld abschließt, und ziehen Sie sie weiter nach oben, um das im Westen befindliche Tiberiumfeld für Sie einzuschließen. NOD wird gegen die Mauern nichts unternehmen. Auf Abwehrtürme können Sie deshalb verzichten. Errichten Sie Ihre Basis. Wenn Sie eine Werkstatt errichten, können Sie Mammuts bauen. Greifen Sie mit ihnen die Basen an und zerstören Sie sie.



Errichten Sie bei dem westlich der Orcas brennenden Leuchtturm Ihre Basis.

## Toter Winkel

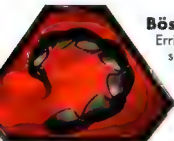
Pirschen Sie sich mit dem Kommandobot westwärts und eliminieren Sie die feindlichen Truppen und die Abwehrtürme. Versuchen Sie den Kommandobot am Leben zu halten. Haben Sie die Flakraks zerstört, so bekommen Sie Verstärkung. Nehmen Sie mit den fünf Invasoren zwei Kraftwerke, die Kaserne, den Radar und das Flugfeld ein. Verkaufen Sie die Kraftwerke und den Radar, bauen Sie zwei Hammer der Gnade und verkaufen Sie ebenfalls das Flugfeld. Übernehmen Sie mit einem weiteren Invasor das übriggebliebene Kraftwerk und verkaufen Sie es. Kehren Sie zum Startpunkt zurück und greifen Sie mit den Fahrzeugen die Kraftwerke von der Nordseite der NOD-Basis an. Nehmen Sie nun mit dem Kommandobot den untersten Geschützturm ein und bombardieren Sie mit den Fahrzeugen den nächsten Turm. Wenn Sie Ihre Fahrzeuge geschickt postieren, können Sie den Turm angreifen, ohne selbst beschossen zu werden. Nehmen Sie nun die Mauer am unteren Bildschirmrand unter Beschuß und dringen Sie in die Basis ein. Vernichten Sie erst das Kraftwerk und dann die restlichen Türme mitsamt den Flakraks. Jetzt bekommen Sie Luftunterstützung. Nehmen Sie mit einem Invasor die Tiberiumraffinerie ein, aber achten Sie darauf, daß der Sammler dort gerade Tiberium abbliefert, sonst bleibt er unter der Kontrolle von NOD. Mit der Luftunterstützung sollten Sie zuerst die Ecke im Nordwesten beschießen. Dort befindet sich einer der beiden Bauhöfe. Klären Sie dann die Ostmauer mit der Luftunterstützung auf und lassen Sie dort ein paar Invasoren landen. Starten Sie mit dem Heli von Ihrer Basis aus, sonst zerstören die Flakraks ihn. Nehmen Sie die gesamte Basis mit

## TIPS & TRICKS

Invasoren und Rak-Zeros ein. Stellen Sie eine Armee auf und bereiten Sie den zwei NOD-Basen eine Niederlage.



Hier können Sie gefahrlos mit Ihren Invasoren landen.



### Böse Nachbarn

Errichten Sie Ihre Basis am Startpunkt, sichern Sie sie mit zwei bis drei Lasertürmen und weiten Sie sie nach Süden aus. Stellen Sie ein Heer von Panzern auf und klären Sie zunächst die zwei Mammuts im Norden und im Osten auf, damit Sie Ihnen nicht in den Rücken fallen. Alles weitere verläuft nach Schema F. Eliminieren Sie zuerst die Geschütztürme, dann Truppen und Panzer - und letztlich die Basis.



Versuchen Sie, Ihre Basis von der GDI unbemerkt aufzubauen.

### Verrat

Tasten Sie sich langsam nach Westen vor zu der Kiste mit dem Geld und übernehmen Sie den Heli. Erkunden Sie mit den Kommandobots die Gegend im Westen, bis Sie Ihre Basis ausgemacht haben, und fliegen Sie sie dann mit dem Heli rein. Hüten Sie sich, die



Fliegen Sie die Kommandobots mit dem Heli in Ihre Basis.

Wachtürme anzugreifen. Dadurch machen Sie die GDI-Einheiten auf Sie aufmerksam. Schießen Sie stattdessen eine Lücke in die Nordmauer, durch die Sie den Sammler rein- und rauslassen. Nehmen Sie die Radarstationen mit Invasoren in Besitz und stellen Sie an günstigen Plätzen möglichst viele Obelisken auf. Riegeln Sie außerdem alle Engpässe und GDI-Basen großräumig ab. Errichten Sie den Tempel von NOD und vernichten Sie die GDI per Nuklearschlag und Panzern.

### Rausschmiß

Erbauen Sie Ihre Basis bei dem Leuchfeuer im Dorf östlich vom Startpunkt. Blockieren Sie die westlichen und nördlichen Engpässe mit Sandsackbarrieren, um die Basis vor den ersten GDI-Truppen zu sichern. Unter den vernichteten Zivilgebäuden im Osten befindet sich Geld. Klären Sie mit einem Tanpanzer die Karte auf und errichten Sie bei den Tiberiumfeldern im Nordosten Ihre Hauptbasis. Riegeln Sie dieses Gebiet wieder mit Sandsäcken ab. Erstellen Sie ein Heer und vernichten Sie die GDI.



Errichten Sie Ihre Basis bei dem Leuchfeuer im östlich gelegenen Dorf.

### Diagnose: Tiberium

Halten Sie sich auf dem Weg nach Norden mit Ihren Truppen immer westlich, bis Sie, zu dem Dorf gelangen. Vernichten Sie alle Farmbots. Versuchen Sie die Fackeln der Erleuchtung solange wie möglich am Leben zu erhalten, da Sie immer wieder auf Wüstensäuger und Panzer stoßen. Marschieren Sie dann von unten in die GDI-Basis ein und zerstören Sie die drei Biolobars. Suchen Sie die Karte nach rastlichen Farmbots ab und vergessen Sie nicht, daß Sie kein Zivilgebäude vernichten dürfen, sonst gilt die Mission als fehlgeschlagen.



Eliminieren Sie alle Farmbots, aber zerstören Sie kein Zivilgebäude.

### Mantel und Degen

Klären Sie mit Ihrem Tanpanzer die Karte auf. Dringen Sie über das Tiberiumfeld von der Nordseite in die Basis im Nordwesten ein. Dort befindet sich Ihr MBF. Schießen Sie es frei und bauen Sie mit-

ten in der GDI-Basis Ihr MBF auf. Wenn Sie mit ihm ein Stück nach oben fahren, so hat es die beste Position. Bauen Sie dann ein Kraftwerk und platzieren Sie es unterhalb. Verkaufen Sie es und setzen Sie dort eine Kaserne hin. Erobern Sie mit einem Invasor das Kraftwerk rechts von der Kaserne. Während der Turm damit beschäftigt ist, das Kraftwerk anzugreifen, übernehmen Sie die anderen Kraftwerke und verkaufen Sie sie. Die Abwehrtürme haben jetzt keine Energie mehr und können Ihnen nicht mehr gefährlich werden. Greifen Sie nacheinander die Wachtürme mit Rak-Zeros an, und zwar so, daß die Rak-Zeros für die Wachtürme außer Reichweite sind. Erledigen Sie dann die Fahrzeuge, übernehmen Sie den Bauhof und verkaufen Sie ihn dann. Errichten Sie eine Tiberiumraffinerie und ernten Sie fleißig. Haben Sie sich genügend NOD-Mots und Panzer zugelegt, greifen Sie ein Silo an, damit die Mammuts auf Sie aufmerksam werden. Eliminieren Sie sie und zerstören Sie die restlichen Wachtürme. Mit einem Heer aus NOD-Mots und Panzern können Sie die GDI problemlos von der Bildfläche fegen.



Übernehmen Sie die GDI-Basis von innen.

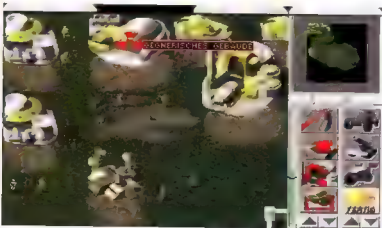
## Gewaltsame Übernahme

Gehen Sie mit Ihren Truppen über die Brücke im Westen und beiseitigen Sie den Panzer. An der nördlichen Felsenwand befinden sich eine Kaserne und ein Radar. Verkaufen Sie den Radar und bauen Sie einen Invasor. Verkaufen Sie dann ebenfalls die Kaserne. Vernichten Sie mit den Rak-Zeros die beiden Wachtürme im Südwesten und nehmen Sie einen Heli ein. Fliegen Sie mit ihm Ihre Truppen zum Leuchfeuer. Nördlich davon befindet sich Ihre beschädigte Basis. Bevor Sie sie allerdings ausfindig machen, fliegen Sie Ihren Heli an die südöstlichste Ecke der Halbinsel, auf der Sie zu Beginn der Mission starteten. Das Mammut und der Stahlhagel werden zunächst den Heli verfolgen. Währenddessen können Sie nun zur Basis gehen und Sie wieder aufbauen. Haben die zwei Fahrzeuge Ihren Heli fast erreicht, fliegen Sie ihn außer Reichweite zum Dorf auf der gegenüberliegenden Seite. Die GDI-Einheiten werden sich wieder auf den Rückweg machen und versuchen, über eine Brücke von der Nordseite Ihren Heli zu attackieren. Fliegen Sie ihn wieder auf die Halbinsel zurück. Die Fahrzeuge werden für eine relativ lange Zeit dort bleiben, und wenn Sie zurückkehren, werden sie Ihre

Basis nicht mehr angreifen. Bauen Sie unbedingt eine starke Abwehr auf und riegeln Sie den Engpaß im Süden Ihrer Basis mit Sandsäcken ab. Vernichten Sie die Abwehrtürme um die Tiberiumfelder herum. Tasten Sie sich nur mit einem starken Heer Schritt für Schritt vor, denn überall lauern Mammuts. Vernichten Sie die Basis im Nordosten.

## Belagerungszustand

Verkaufen Sie überflüssige Gebäude, also Flaraks, Silos, Werkstatt und je nach Energieverbrauch ein Kraftwerk. Machen Sie mit dem Tarnpanzer die Basis im Nordwesten ausfindig und stellen Sie fest, wo sich der Bauhof befindet. Verbarrikadieren Sie die drei Engpässe mit Sandsäcken und eliminieren Sie mit dem Nuklearschlag den Bauhof. Verkaufen Sie den Tempel von NOD und bauen Sie weitere Tarnpanzer. Errichten Sie einen Obelisken am westlichen Engpaß und zerstören Sie mit ihm die wartenden GDI-Truppen. Wenn Sie die Sandsackbarriere für ein paar Augenblicke öffnen, rollen die feindlichen Panzer an und lassen sich mit Geschütztürmen und vorhandenen Einheiten leicht auslöschen. Erledigen Sie nach und nach alle gegnerischen Truppen.



Vernichten Sie mit einem Nuklearschlag den Bauhof der GDI-Basis.

## Todesschwadron

Klären Sie mit den beiden Tarnpanzern die Karte auf und bewegen Sie sich dann der Küste entlang nach Osten. Schießen Sie unter dem Radar der Basis eine Lücke in die Mauer und greifen Sie den Radar an. Sobald die GDI-Truppen auf Sie aufmerksam werden, tarnen Sie sich wieder. Die GDI wird gegen Ihre auf der Karte sichtbaren Truppen anrücken. Postieren Sie sie deshalb möglichst weit weg von der GDI-Basis, damit Sie mehr Zeit für den Angriff von innen haben. Schleichen Sie sich mit Ihren Tarnpanzern in die Basis hinein und zerstören Sie die Kommunikationszentrale. Das Manöver sollte schnellstmöglich durchgeführt werden, da die Tarnpanzer sofort nach ihrem Auftauchen angegriffen werden.

Silke Menne ■



Übernehmen Sie den Heli und fliegen Sie Ihre Truppen zum Leuchfeuer.



Lenken Sie die GDI mit einem Manöver ab.

## Komplettlösung - Teil 2

# Albion

Mit dem zweiten Teil der Komplettlösung führen wir Sie über die Schwierigkeiten der Inselwelt Maini hinweg und helfen Ihnen mit unseren Karten, bei der Erforschung der weit verzweigten Dungeons unter den Inseln.

## MAINI : DIE GROSSE INSEL

### Beloveno:

In der großen Küstenstadt herrschte reges Leben. Es gab ein **Marktplatz**, das **Wirtshaus** „Zum offenen Zapfhahn“, eine **Heilerin**, einen **Waffen-schmied**, ein **Gemischtwarenladen**, einen **Provinianladen**, einen **Rüstungsschmied**, mehrere **Wohnhäuser** und schließlich das große **Ratsgebäude**. Im ersten Wohnhaus, südlich des Lebensmittelhandlers, trafen wir die Kriegerin Siobhan, die sich uns auf unserer Reise anschließen wollte. Wir lehnten ihr Angebot dankend ab. Im Keller des Hauses, der von Warniks befallen war, fanden sich noch einige Goldstücke. Gleich darauf besuchten wir die Kneipe, in der uns der Besitzer Aurino von der Unfähigkeit des „Rates der Gerechten“ warnte. Im Wohnhaus am Marktplatz konnte uns nach einigen Anfragen Kariah, die Prostituierte, selbiges bestätigen. Sie meinte, Gard und Riko, zwei Mitglieder des Rates, würden, statt dem Gemeinwohl zu dienen, nur zu ihrem eigenen Nutzen handeln. Sie bot uns, mehr über diese Sache herauszufinden. Außerdem konnte sie uns viel über Beloveno, die Insel Maini und ihre Örtlichkeiten erzählen. Im selben Haus lebte der ehemalige Anhänger der Kengel Kamulos, Khunag, der sich sehr für die Toronto interessierte und uns begleitete. Auch Perron, das dritte Ratsmitglied, der sich im Ratsgebäude aufhielt, war der Auffassung, daß mit Gard und Riko etwas nicht stimmte. Herras, der Ratsvorsitzende, konnte zwar nichts zu diesem Thema beisteuern, informierte uns aber über Beloveno, Kounos und das Iskaidorf Srimalar, in dessen heiliger Stätte, welche zunächst ein Tabu für uns darstellte, angeblich viele Monster gesichtet worden seien. Unsere Aufgabe schien nun, mehr über diese Zusammenhänge, speziell Gard und Riko betreffend, herauszufinden und die Insel mit ihren Dörfern zu erkunden.

### Die Höhle:

Nördlich von Beloveno benutzen wir mit Hilfe von Schlingpflanzen den Gebirgspfad, der die Nord- und Südseite der Insel verband. Nahe des Dorfes Kounos gerieten wir in eine Höhle, die von seltsamen Kreaturen bewohnt war...

Da die Höhle durch zahlreiche Auf- und Abstiege sehr verwirrend aufgebaut ist, ist eine detaillierte Beschreibung unmöglich. Hier ist jedoch eine Liste mit den nennenswerten Gegenständen, die in den einzelnen Etagen zu finden sind:

1. Ebene: Edelstein, Heiltränke, Gold; Feuerring; grüne Kristalle
2. Ebene: Gold; Leuchttab
3. Ebene: Feuerring; Gold; grüner Kristall, Heiltränke
4. Ebene: Gold; Heiltränke; Kristallwurfstafel, Silberring, Heiltrank, rotes Schwert (verflucht)
5. Ebene: Kräuter; Schattenschwert (verflucht), Heiltränke, Eising, Kette mit Goldemblem, Silberhalsreif; Helm „Lugs Hand“

### Kounos:

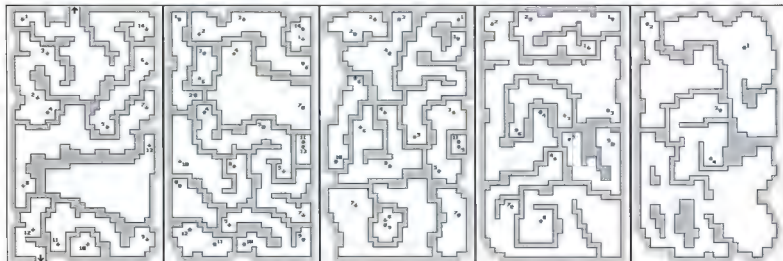
Kounos war als nächstes auf unserer Reiseroute. Dort trafen wir Melthas Freund Darios, der als einziger die Entscheidungen des hiesigen Machthabers Kontos bezweifelte. Ansonsten wirkten die Einwohner des Dorfes sehr verschlossen und stur. Sira empfahl, mit den wichtigsten Leuten der Dörfer zu reden, um vielleicht als Vermittler mehr herauszubekommen.

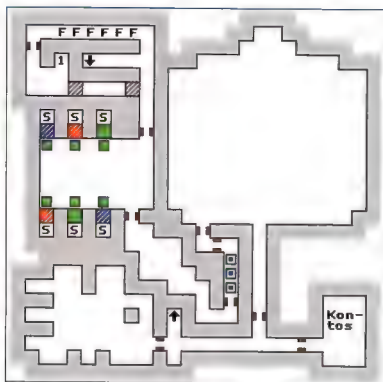
### Srimalar:

Danach schlugen wir den Weg nach Srimalar ein. Es war eine kleine Stadt mit einer **Kneipe**, einer **Magiergilde**, in der man Zaubersprüche lernen konnte, einem **Waffenladen** und einem **Wohnhaus**, in dem wir Arrim trafen. Er informierte uns über die Stadt und über das Heiligtum der Iskai im Westen. Edjir, der Wirt, berichtete, er habe Gerüchte über Kontos gehört. Wir wollten der Sache schließlich auf den Grund gehen und baten um eine Audienz mit Kontos.

### Die Verschwörung:

Im Wirtshaus in Kounos verweigerte Nodd uns eine Anhörung, worauf wir ihn beleidigten und bewußtlos schlugen. Im Keller nahmen wir den Weg nach Osten, der zu Kontos Zimmer führte. Nach dreimaligem Anfragen verriet er uns schließlich sein Geheimnis. Nach seinen Worten hätten die Iskai in ihrem Heiligtum nach schwarzer Magie gesucht. Die Kräfte, die sie dabei beschwören, wären übermächtig. Er empfahl uns, mit den Iskai in Srimalar selbst, insbesondere mit Arrim und Edjir, zu sprechen. Arrim erklärte uns, daß Kontos die Iskai als bössartig darstellte und sie für die schrecklichen Wesen nahe der heiligen Stätte verantwortlich wären. Edjir dagegen brachte uns in der „Gard und Riko“-Sache weiter. Er sagte, er habe von einem Komplott gehört, bei dem der Ratsvorsitzende Herras getötet werden soll. Angeblich hätte jemand dort sehr viel Einfluß auf den Rat. Kurz darauf bot uns Melthas, Darios in Kounos zu besuchen, der uns helfen könnte. Darios bekräftigte seine Zweifel an Kontos und meinte, Kontos





habe das Heiligtum der Iskai mit seinen Kriegerinnen besetzen lassen, was einer Entweihung aus Sicht der Iskai gleichkäme. Beim Verlassen des Hauses hörten wir zufällig vom Attentat auf Herras in Beloveno. Des weiteren kam uns ein Mädchen entgegen, das von Kariah beauftragt wurde, uns zu ihr zu schicken.

Natürlich reisten wir sofort nach Beloveno, wo uns Kariah über den Mord an Herras informierte und uns zum Rat weiterschickte. Der neue Ratsvorsitzende Zerruma schilderte uns den genauen Vorgang des Verbrechens und glaubte, in Gard und Riko, die plötzlich verschwunden waren, die Mörder zu sehen. Perron hielt Kontos für das fehlende Glied in der Kette; er wäre die Verbindung zu Gard und Riko und er hätte dadurch seinen Einfluß auf Beloveno ausbreiten können.

Unsere nächste Station war das Heiligtum, das womöglich das Zentrum eines Krieges zwischen den Iskai und den Menschen werden könnte. Und tatsächlich, die Truppen beider Parteien waren dort kampfbereit versammelt. Wir mußten nun Beweise für Kontos Schuldigkeit finden, um den bevorstehenden Krieg zu verhindern. Drirr schlug dazu folgende Möglichkeiten vor: Wir sollten noch einmal mit allen Leuten sprechen, in Srimalinar suchen oder Kontos Versuchswerkstatt erforschen.

### Auf Beweissuche:

In Srimalinar glaubte Edjirr, einen handfesten Beweis für Kontos Schuld zu haben. Er überreichte uns ein **Dokumentteil**, das, alleine, noch keine verwertbare Information für uns enthielt.

Im Gasthaus Belovenos sprach uns ein alter Bekannter, Frill aus Jarinaor, an. Er wollte uns, nachdem wir den Konflikt zwischen den Iskai und den Keltan aus Kaunos gelöst hätten, an einen Ort bringen, wo wir Leute trafen, die wichtige Dinge mit uns zu bereden hätten. Aurino verkaufte uns die Schatzkarte seines Vaters, die tatsächlich echt war. Der Schatz lag, den Fluß südlich Srimalinar nach Osten gefolgt, links neben dem Wasserfall in einer Pflanze versteckt.

Der letzte Punkt unseres Planes war Kontos Versuchswerkstatt in Kounos.

### Kontos Versuchswerkstatt:

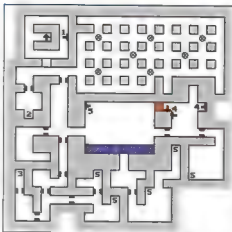
Bis zum Raum mit den sechs Farbglaswänden im **1.Level** traten keine nennenswerten Schwierigkeiten auf, doch hier mußten wir passen. Durch Druck auf die Bodenplatten veränderten sich die Wände, und um jede Kombination auszusprobieren, hätten wir keine Zeit. Das nordwestliche Zimmer, in dem ein Amulett der Stärke (1) auf uns wartete, konnten wir durch eine Geheimwand verlassen, und schon lag die **2.Ebene** des Kellers vor uns.

Der Schalter (1) im Rundgang öffnete den Zugang zum restlichen Verlies. Die kreuzförmigen Gänge enthielten ein paar Drehscheiben und, im Gerümpel versteckt, einige Goldmünzen. Im Raum, der an die westliche Tür grenzte, war eine Farbkarte (2) versteckt, die die Kombination der Farb-wände im 1. Level verriet, wohinter sich jeweils zehn Goldstücke befanden. In den weiteren Räumlichkeiten, zu denen wir ohne weiteres Zutritt hatten, lagen ein Flinkheits-Amulett, Gold, Heilränge und, im Südwesten, der zwei-

te Teil des Dokuments (3). Unser Beweis war nun vollständig.

Im großen Saal entdeckten wir hinter der blauen Wand einen Durchgang nach Süden, den man wie folgt zugänglich machen konnte: Durch die Schalter (4) im Osten gelang es uns, einen Feuerball zu aktivieren, der den rosafarbenen Würfel um je ein Feld nach Westen verschob. Der Feuerball, der durch den Schalter (5)

im Westen hervorgebracht wurde, reflektierte am Würfel nach Süden, wo er dann einen Teil der blauen Wand zerstörte. So gelangten wir an ein Schutzamulett, Heilränge, Edelsteine und an Danus Halsreif.



### Der Friedensschluß:

Den Beweis für Kontos Schuldigkeit brachten wir umgehend zur heiligen Stätte der Iskai. Kontos Plan war es, an die unter dem Heiligtum liegende, gewinnbringende Erzmine heranzukommen. Die magischen Kreaturen, die selbst schuf und von denen er behauptete, sie seien das Werk der Iskai, dienten lediglich zur Ablenkung.

Diese Beschuldigungen von sich weisend, versuchte Kontos, seine Untertanen zu beruhigen und flüchtete, als ihm dies nicht gelang, in die Stätte. Sowohl die Iskai als auch die Keltan dankten uns für die Aufklärung des Falles und gingen in Frieden auseinander.

Es war nun an uns, Kontos im Heiligtum aufzuspüren und ihm seine gerechte Strafe zuzufügen. Die Stätte enthielt außer ein paar Goldmünzen nichts Interessantes, und so verließen wir sie wieder, als er uns plötzlich aus heiterem Himmel angriff. Nach einem harten Kampf sackten wir seine Ausrüstungsgegenstände ein und begaben uns nach Beloveno, um Frill vom Friedensschluß zu erzählen. Sehr erfreut darüber, nahm er uns wie versprochen mit auf seine Reise. Vorher verließen Sira und Melthas unsere Gruppe jedoch, um zunächst nach den vielen bestandenen Abenteuer in trauter Zweisamkeit zusammenzuleben. Wir konnten es ihnen nicht verdenken.

## DJI CANTOS : INSEL DES FRIEDENS

### Cantos Haus und Umgebung:

Nachdem Frill uns sicher zur wunderschönen Insel der Dji Cantos navigiert hatte, geleitete er uns zum Versammlungsraum in einem riesigen Gebäude, Cantos Haus genannt. Unser alter Freund Nemos, der Druidenführer hieß uns willkommen und erklärte zunächst den Grund der Zusammenkunft. Zu unserer Verwunderung wußte er über die Landung der Toronto auf der Wüsteninsel der Umajo bescheid und erläuterte, wieso er ein so großes Interesse an unserem Raumschiff und seiner Besatzung hatte. Er bot uns, Kontakt zwischen unseren Leuten auf der Toronto und den Mitgliedern der Dji Cantos, auch als die Erleuchteten bekannt, herzustellen. Dazu gehörten Nemos, Birrh der Heiler, der Magier Drannagh, welcher uns über die Transporterhöhlen informierte, Sprüche lehrte und magische Gegenstände aufzaubern konnte, Irkith die Geschichtsgelehrte, von der wir detaillierte Informationen über Religion, Kultur und Geschichte der Dji Cantos bekamen, und Harriet, die uns als Begleiterin zugeordnet wurde.

Im Westen des Gebäudes konnten wir bei Allthea einige Spruchrollen erwerben, wogegen im Osten Llaner Geschichten über die Kenget Kamulos zu erzählen wußte. Im Norden befand sich der Zugang zu den Transporterhöhlen.

Außerhalb des Palastes lag nur die unberührte Natur vor uns, menschenleer, bis auf die Bardin Maire, die uns ein Lied über Animebona vortrug.

### Die Transporterhöhlen (3D):

Diese Höhlen waren eine Art Teleportersystem, das uns auf jede beliebige Insel bringen konnte, die wir zuvor bereit hatten. Die in Felswände eingemeißelten Augen waren in Wirklichkeit Eingänge zu den Transporterhöhlen.

Es bleibt Ihnen überlassen, alte Kameraden in die Party wieder aufzunehmen oder gleich den Weg zur Insel Umajo zu nehmen.

## DIE WÜSTENINSEL DER UMAJO

### Umajo-Kenta:

Westlich unseres Ankunftsortes auf der Insel der Metallmacher lag die Hauptstadt Umajo-Kenta, die wir unverzüglich betraten. Dort gab es einen **Waffenschmied**, einen **Gemischwarenhändler**, einen **Proviantladen**, ein **Gasthaus**, **Wohnhäuser** und die **Gilden der Diamantschleifer**, der **Bergleute** (inkl. Herberge) und der **Gerätemacher**. Letztere besuchten wir zuerst und erfuhren zunächst etwas über die Wüsteninsel und ihre Hauptstadt sowie, wie Merdger zu berichten wusste, über das gespannte Verhältnis zwischen den Bergpriestern und den Gerätemachern. Außerdem sprach er den Keller an, der zu Versuchszwecken diente und uns angeblich nicht zugänglich wäre. Zum Schluß sollten wir seinen Kollegen Zebeno, der sich in der Gilde der Bergleute aufhielt, Grüße übermitteln. Wir taten wie geheißsen und stellten Zebeno einen Besuch ab, den wir sofort auf den von Merdger erwähnten Versuchskeller ansprachen. Er meinte, es wäre ein mit seinen außergewöhnlichen Gerätschaften gespicktes Testgewölbe, für das er noch Testpersonen benötigte. Nachdem wir uns dafür bereitgestellt hatten, übergab er uns den **Zugangsschlüssel**. Der sich ebenfalls in der Gilde aufhaltenden Bergpriester Kossoa warnte uns eindringlich davor, die Erzmine zu durchstöbern und den Priestern beim Ritual nachzuspionieren. Dabei handelte es sich um ein nur den Bergpriestern bekanntes Geheimnis. Erze ohne Danus (Gott der Erde) Erlaubnis abzubauen zu können. Da ich meine Neugierde nicht zügeln konnte, ging ich alleine in die Mine, um das besagte Geheimnis zu lüften. Ich wurde dreimal erwischt, konnte mich aber vierten Mal in den Nischen verstecken. In der dritten Nische wartete ich so lange, bis Kossoa kam und das Ritual eröffnete. Es endete schließlich mit den Worten **UMAJO DANU**.

Als nächstes gingen wir in die Gilde der Diamantschleifer, wo uns Coskon aus den legendären Stein der Visionen informierte. Er bat außerdem seinen Mitarbeiter Kemilo auf unser Drängen hin, uns im Schlösserknochen zu trainieren.

Im Gasthaus trafen wir Konny, die ganz besessen davon war, Abenteuer Geschichten zu lauschen. Nachdem wir unsere Story erzählt hatten, berichtete sie uns im Gegenzug von der Südseite der Insel, die durch einen dichten Felsengürtel von der Nordseite getrennt wäre und in der angeblich ein lautes metallenes Etwas gesehen worden sei. Wir sollten Ohl um zwölf Uhr in der Erzmine aufsuchen, um mehr darüber zu erfahren.

Weitere interessante Hinweise wusste Agida im südlichen Wohnhaus. Sie erwähnte das Gefängnis im Norden der Insel, zu dem jeden Tag ein Wächter marschierte, der bei ihr um zwölf Uhr das Essen abholen würde.

Nun standen uns viele Möglichkeiten zur weiteren Reise offen. Wir entschieden uns zunächst, das Testgewölbe der Gerätemacher zu erkunden.

### Das Testgewölbe (2D):

In Norden der Gilde der Gerätemacher öffnete uns der von Zebeno ausgehängte Schlüssel die Tür. Wir bemerkten sofort das labyrinthartige



Gängesystem und schlugen zuerst den Weg nach Norden ein. Der Gang endete in einem Raum, in dem ein **Hammer** lag, den wir sofort einsteckten. Nun liefen wir den gleichen Weg zurück, bis an einer T-Kreuzung ein Gang nach Westen führte. Ihm gefolgt, dann nach Süden, fanden wir eine von Messern umgebene Truhe und an der Wand einen Schalter. Nachdem wir ihn betätigten, rannten wir zum Eingang zurück und drückten den dort befindlichen Schalter. Zurück zur Truhe, konnten wir nun mit Hilfe des Hammers die Messer in den Boden rammen und den Inhalt der Schatztruhe bergen. Das wichtigste darunter war ein **Türschlüssel** und eine Karte dieses Kellers. Der Türschlüssel öffnete die Tür im südöstlichen Raum, in der sich eine Schalterkonstruktion befand. Nach langem Ausprobieren stellte sich die Kombination: unten, oben, unten als die Richtige heraus, wodurch im Zentralraum der Weg nach Norden frei wurde und wir im Raum im Nordosten einen **Truhenschlüssel** fanden, der wiederum die Truhe im Zentralraum öffnete. Dort lag ein weiterer (goldener) **Türschlüssel**, durch den wir in einen westlichen Raum gelangten. Auf dem Weg dorthin begegneten wir einer von Minen umgebenen Kiste. Mit einem in der Nähe befindlichen Wassereimer löschten wir das Feuer, und wie durch Geisterhand lag ein erleuchteter Weg durch das Minenfeld zur Schatzkiste vor uns.

Im eben genannten westlichen Raum drückten wir den (nur zwischen acht und elf Uhr vorhandenen) Schalter, der uns zu einem Zimmer mit weiteren Schalter führte, der wiederum die letzte Tür im Nordwesten öffnete. Hier lag die Treppe in den zweiten Teil des Testgewölbes.

### Das Testgewölbe (3D):

Beim Durchstöbern des 1. Levels fanden wir im großen Raum im Süden einen Sonnendolch (1), ein magisches, heilendes Feld (2) und einen alten Mann (3), der uns aber nichts erzählen konnte. Im Südwesten führte eine Treppe gleich in den 3. Level.

Von nun an ist die Weiterreise nur durch viele kleine Einzelaktionen möglich, deren ausführliche Beschreibung zu große Ausmaße annehmen würde. Deshalb verweise ich an dieser Stelle auf das genaue Kartenmaterial und liste nun die in der Karte enthaltenen Punkte auf:

- 1) Schatz: Stab des Kristalls
- 2) Flammen (müssen mit Stab des Kristalls blau gefärbt werden)
- 3) Geheimknopf => Fallgrube entsteht
- 4) Schalter => öffnet Wand bei 5
- 5) Wand (wird von Schalter 4 geöffnet)
- 6) Schalter => öffnet Wand bei 7
- 7) Wand (wird von Schalter 6 geöffnet)
- 8) Schalter => öffnet Wand bei 9
- 9) Wand (wird von Schalter 8 geöffnet)
- 10) Schalter => läßt bei 11 Tür verschwinden und Wand entstehen; läßt bei 12 Wand verschwinden und Tür entstehen
- 11) Wand/Tür
- 12) Wand/Tür
- 13) Schalter => läßt bei 12 Tür verschwinden und Wand entstehen; läßt bei 14 Wand verschwinden und Tür entstehen
- 14) Wand/Tür
- 15) Schalter => läßt bei 16 Fallgrube entstehen
- 16) Fallgrube (existiert, wenn Schalter 15 gedrückt)
- 17) Schalter => läßt bei 14 Tür verschwinden und Wand entstehen; läßt bei 18 Wand verschwinden und Tür entstehen
- 18) Wand/Tür
- 19) Bodenplatte => läßt Monster entstehen
- 20) Stein der Visionen

Den Stein der Visionen zeigten wir Coskon in der Diamantschleifergilde. Völlig von den Socken, riet er uns, ihn in das große Ornament in der Eingangshalle einzufügen. Nachdem wir dieses taten, wuchs der Stein plötzlich und spendete uns von nun an seine heilenden Kräfte.

### Das Gefängnis (2D und 3D):

Als nächstes wollten wir das Gefängnis besuchen und betraten um Punkt zwölf das südliche Wohnhaus, wo der Wächter das Essen abholte und uns dann zum Gefängnis geleitete. Vorher kauften wir bei Merdger Porenöl ein (wir mußten ihn extra darauf ansprechen), das uns vor der Wüstenhitze schützte.

Das Gefängnis hatte eine spezielle Sicherheitsvorrichtung: Den Schalterbel, den wir beim Wächter bekamen, setzten wir in die erste Vorrichtung, worauf bei Druck auf die Bodenplatte eine Messerreihe hinter uns im Bo-

den verschwand. Dasselbe wiederholten wir mit der zweiten Vorrichtung. Im Norden lag der Zugang zu den Gefängniszellen. In einer Zelle hockte Nelly, die wiederholt ihre Unschuld beteuerte und uns bat, sie mit Hilfe des Zellschlüssels gleich neben der Zelle, zu befreien. Gesagt, getan, verließen wir das Gebäude, kurz bevor Nelly sich, allerdings nicht unbemerkt, an den Wächtern vorbeischiebte. Sie wollte uns später zum Dank einige wichtige Informationen verraten.

Zurück in Umajo-Kenta mußten wir mit Schrecken feststellen, daß Nelly bezüglich ihrer Unschuld gelogen und bereits weitere Verbrechen begangen hatte. Zudem waren uns ihre Informationen bereits bekannt. Einige Stunden später kam sie während der Flucht um.

### Die Rückkehr zur Toronto:

Die letzte Aufgabe war es, um zwölf Uhr Ohl in der Erzmine anzutreffen. Als wir ihm begegneten, sagten wir, Konny hätte uns geschickt. Er empfahl uns, ihn heute abend um achtzehn Uhr vor dem Stadtor zu treffen, damit er uns zum Tunnelleingang führen könnte, wofür er als Gegenleistung einen Edelstein verlangte. Wie versprochen, geleitete er uns in östlicher Richtung zum Tunnel durch die Gebirgskette, so daß wir uns endlich auf die Suche nach der Toronto begeben konnten.

Der einzige Schatz innerhalb des Tunnels beinhaltete Iskai-Ausrüstung, Edelsteine, Gold und Heiltränke. Von den zwei Ausgängen nahmen wir den südlichen.

Gerade als wir wieder das Tageslicht erblickten, kam ein Shuttle der Toronto auf uns zugeflogen. Ursprünglich wollten wir uns als gesamte Gruppe zur Toronto begeben, doch die Eingangstür des ferngesteuerten Shuttles schloß sich kurz nachdem ich eingestiegen war. Nach bevor ich reagieren konnte, atmete ich ein seltsames Gas ein und wurde bewußtlos.

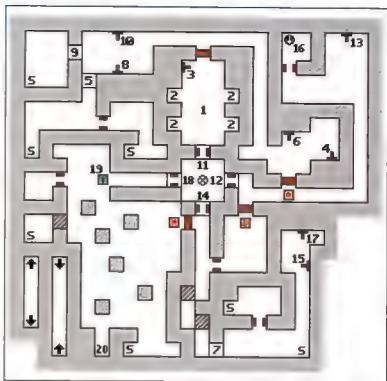
Ich erwachte in der Toronto und versuchte sofort, dem Kapitän meine außergewöhnlichen Erlebnisse zu schildern, doch man verwehrte mir die Aussage und brachte mich in die Krankenstation. Etwas sehr Seltsames schien am Werk zu sein.

Nach einigen Stunden stattete mein alter Kumpel Joe mir einen inoffiziellen Besuch ab. Er berichtete von dem unglaublichen Komplott der DDT, den Planeten auszubeuten. Um dieses Komplott zu vereiteln, mußten wir die AI lahmlegen, deren Energerversorgungssystem im Steuerraum des Fusionsreaktors untergebracht war. Unser nächstes Ziel war es, den Eingang zum Servicedeck zu finden, über das wir zum Fusionsreaktor gelangen konnten. Auf dem Weg dorthin entdeckten wir, dem Gang nach Osten gefolgt, in einer Kabine den Zugangscode [1001] auf einem Zettel. Am Ende des Ganges lag schließlich die Tür zum Raum, in dem sich eine grüne Codekarte und das Servicepanel [1712] zum Servicedeck befand.

### Servicedeck Nr.2 (3D) und Reaktorraum (2D):

Im ersten Bereich des Servicedecks aktivierte Joe den Serviceroboter, der uns darauf folgte. Wir stellten uns vor die Tür und warteten auf den Roboter, der, als er auf die Bodenplatte trat, die Tür öffnete. Im zweiten Abschnitt mußten wir schnell zwei in den äußeren Gängen liegende Schalter drücken (erst rechts, dann links), um im Westen einen Codezettel mit den Zahlen „12“ zu finden. Im Süden betätigten wir erneut zwei Zeitschalter, die uns den Weg nach Osten freigaben. Im nächsten Bereich wählten wir zunächst den verzweigten Weg Richtung Osten, der in einem Raum mit neun Bodenplatten endete. Das Muster dieser Bodenplatten prägten wir uns genau ein. Im großen Raum, der ebenfalls neun Bodenplatten enthielt, „traten“ wir das Muster ab, wobei nach Knopfdruck die nördlichen Trennwände verschwanden. Jetzt betätigten wir den Schalter direkt neben der Tür und sofort darauf alle anderen vier Schalter im Norden; die Tür war nun offen. Nachdem wir im folgenden Raum mittels Knopfdruck alle Serviceroboter befreiten, betraten wir im Süden die zweite Bodenplatte von rechts. Der sich uns nun offenbarende Geheimraum enthielt einen weiteren Codezettel: „4“ und einen Serviceroboter, der uns gleich hinterherlief. Wir lockten ihn noch einmal auf die drei im großen Raum befindlichen Bodenplatten, worauf sich die Tür im Osten öffnete. Mit Hilfe der Codezettel und einigem Ausprobieren kamen wir schließlich auf die richtige Kombination [4312] des Servicepanels. Wir betraten nun eine große Halle, in deren Mitte der Eingang zum Reaktorraum lag.

Dort entdeckten wir die Konsole, an der sich Joe sofort zu schaffen machte. Leider Gottes wurden wir von der AI erwischt, die, zusammen mit einigen Secus, unsere Verfolgung aufnahm. Mit viel Glück flüchteten wir und begaben uns nach langem Marsch durch die Wüste zum Eingang des Tunnels durch den Felsengürtels, wo unsere Abenteurergruppe bereits auf uns wartete.



### Der Plan der Dji Cantos:

Nachdem wir vom Plan der DDT und unseren Erlebnissen in der Toronto Bericht erstattet hatten, riet uns Harriet, zur Insel der Dji Cantos zurückzukehren und dort das weitere Vorgehen zu planen.

Nach langer Beratung der Dji Cantos erteilte man uns folgende zwei Aufgaben: Erstens sollten wir das Wissen der Umajo, Metall mit Magie zu beeinflussen, erforschen und zweitens bei den Kengt Kamulos die Kenntnis über die Bändigung großer Energien zu erfahren. Als Anreiz für die Kengt Kamulos gab man uns 1.500 Goldstücke mit. Mit diesem Wissen und der Dji Cantos sollte es möglich sein, ein magisches Artefakt (Samenkorn) zu erschaffen, das die Toronto unschädlich machen und den Komplott der DDT vereiteln könnte.

### Das geheime Wissen der Umajo:

Zuerst bereisten wir die Wüsteninsel. Aufgrund des Dringlichkeitsauftrages der Dji Cantos, das zweite Wissen zur Erschaffung des Samenkorns zu besorgen, ließ man uns in Umajo-Kenta in das vorher für uns nicht zugängliche Wohnhaus hinein. Dort sprachen wir mit Sojokes, der uns seine Hilfe anbot, indem er uns empfahl, Kossotto im alten Verschlusskeller der Gerätemacher anzusprechen. Diesen Mann hatten wir bereits vorher getroffen, doch konnte er uns damals nichts Informatives mitteilen. Diesmal jedoch würde er uns helfen, falls wir ihm den Gefallen täten, das geheime Wort der Bergpriester herauszufinden. Da wir dieses bereits wußten, handigte er uns umgehend das Wissen der Umajo aus.

Unsere nächste Aufgabe lautete, das „hohe Wissen“ der Kengt Kamulos zu erkunden.

### DAS REICH DER KENGT KAMULOS

#### Khamulon:

Das Reich der Kengt Kamulos befand sich auf der Nordseite Mainis, östlich des Eingangs der Transporterhöhle. Als wir den Wachen unser Vorhaben erklärten, geleiteten sie uns in die riesige unterirdische Stadt Khamulon, in der uns in einem Hörsaal eines der Oberhäupter empfing. Er schrak zusammen, als er erfuhr, daß wir das „hohe Wissen“ erforschen wollten, wollte es sich, aufgrund unserer großzügigen Bezahlung von 1.500 Goldmünzen, aber noch einmal überlegen. Derweil hatten wir genügend Zeit, das überdimensionale Bauwerk und seine Bewohner zu erkunden. Vom Fecht-, Zauber- und Zeremonienmeister lernten wir viel über die Grundprinzipien der Kengt Kamulos-Religion.

Nach scheinbar endlosem Warten meldete sich Khunog zu Wort, er glaubte nicht, daß die Kengt Kamulos auf das Geschäft eingehen würden, und schlug vor, selbst in den inneren Bereichen nach dem „hohen Wissen“ zu suchen. Er erinnerte sich an einen Novizenraum, in dem sich der geheime Zugang dorthin befand. Khunog führte uns, nachdem wir warteten, bis

der Novize verschwunden war, zum besagten Raum. Dort fanden wir ein Diebesamulett und den in der Ofafackel versteckten Schalter, der uns erlaubte, die Geheimgänge zu betreten.

Als wir im Westen Tränke und ein großes Iskar-Schwert fanden, wurden wir kurz darauf leider entdeckt, worauf unsere Party, nachdem man uns unser gesamtes Gold abgenommen hatte, ins Gefängnis geworfen wurde. Nach einer kurzen Ruhepause gelang es Khunag, die Zellentür zu knacken. Dem Korridor gefolgt, erwartete uns im Norden nach erfolgreichem Kampf ein **Kerkerschlüssel**, der uns die südliche Tür aufschloß. Im Nordosten des neu betretenen Abschnitts lag das kostbare Schwert „Kamulons Blick“ und im Osten ein paar Tränke. Die Treppe zu den Hallen des Kamulons befand sich im südlichen Bereich.

## Die Hallen des Kamulons (3D):

Im ersten Abschnitt des 1. Levels der Hallen des Kamulons befand sich eine Flamme, die uns bei Druck der nebenstehenden Bodenplatte verfolgte und dann kurz vor der Tür, die sich darauf öffnete, erlosch. Auch im zweiten Raum betraten wir alle Platten, worauf Feuerbälle entstanden, die wiederum sechs Säulen entzündeten, welche schließlich das Tor im Osten öffneten. Im Nordwesten gelangten wir in den 2. Stock. An den Außenwänden der drei Zellen, die Flammen einschlossen, drückten wir jeweils einen Knopf, die farbigten Bodenplatten im Norden freigaben. Innerhalb der Zellen betätigten wir alle Schalter, welche zusammen das große Tor im Osten öffneten. Die gefährlichen Flammen ließen sich an den farbigten nördlichen Bodenplatten vernichten (rote Flamme, rote Platte, usw.). Nachdem wir im schmalen Raum die Bodenplatte im Süden mehrere Sekunden lang betraten, öffnete sich endlich das Gitter, und wir konnten den Helm „Lugh's Hand“ und den Frostbringer bergen.

Auch in der 3. Etage mußten wir die erste Bodenplatte lange beschweren, bis alle Säulen erleuchtet waren, damit der Weg nach Süden frei wurde. In den Schätzen dieses Levels lagen ein Eisring, Spruchrollen und Tränke. Im untersten der drei nordöstlichen Räume hielt sich der Tiermeister auf, der uns nach seinem Abbleben den **Tiermeister-Schlüssel** überließ, womit wir die verschlossene Tür öffnen und die Treppe in die 4. Ebene nehmen konnten. Nach geschicktem Durchqueren des Lavas gelangten wir im Osten in zwei Räume, die jeweils zwei Knöpfe beherbergten. Wir drückten sie und konnten in den anderen vier Hallen, in denen nun Feuerbälle unseren Weg ebneten, die vier blauen Bodenplatten betreten, die wiederum vier glitzernde Fallen im Mittelgang nach Osten entfernten. Nach Norden gewendet, fanden wir mit Hilfe eines Knopfes einen Geheimraum, in dem die erste Treppe in den 5. Level lag. Ganz im Norden, wo zwischen den sich in einem bestimmten Zeitakt öffnenden und schließenden Gittern ein Türkis-Musikkristall und ein Flinkheis-Amulett lag, befand sich auch der zweite Abstieg in die 5. Ebene. Im Süden lag nach Knopfdruck die dritte Treppe in den 5. Stock frei. In einem Abschnitt des 5. Levels gelangten wir, nachdem wir zweimal so lange auf der Bodenplatte verharrten, bis die grüne Flamme verschwand (bei der zweiten Platte warteten, bis der Feuerball vorbeigeflogen ist, und sofort wieder auf die Platte treten), zu einem Schalter. Zusammen mit einem Schalter im nördlichen Abschnitt kamen wir in die 6. Etage der Hallen des Kamulons. Nach Betreten einer der vielen Bodenplatten, zeichnete die Flamme ein Muster ab, welches wir im südlichen Raum auf der zweiten Bodenplattenfläche genau abschrieben. So kamen wir sicher auf die andere Seite. Im länglichen südöstlichen Saal drückten wir zwei Knöpfe, die zwei Wände zerstörten und zwei Schatzkisten offenbarten, die magische Waffen und eine Spruchrolle beinhalteten. Im Raum mit den Feuerbällen sicherten wir uns folgendermaßen die Weiterreise: Die zwei in den Ecken befindlichen Bodenplatten ließen die Säule hin- und herwandern. Bei richtigem Timing „schluckte“ sie die anderen Feuerbälle, so daß wir gemächlich die beiden mittleren Platten (wieder einige Sekunden lang drauf stehenbleiben) betreten konnten. Im darauffolgenden Spiralgang entstanden durch den morschen Boden plötzlich mehrere Fallgruben, durch die wir in die 7. Ebene kletterten konnten. Dieser letzte Level enthielt außer ein paar Schätze nichts Wertvolles. Einige Türen ließen sich nur öffnen, wenn einer von uns das Diebesamulett trug. Ganz im Osten war ein schmaler Gang, in dem sich hinter uns die Tür selbständig die Tür verriegelte. Am Ende des Ganges erleuchtete plötzlich eine Flamme, und wir versuchten vergebens zu fliehen, doch statt uns zu rösten, brannte das Feuer ein Loch in den Boden, das uns endlich zu den inneren Bereichen führte.

## Die inneren Bereiche (2D):

In den inneren Bereichen kamen wir durch Khunags Tips schnell zum Aufbewahrungsort des „hohen Wissens“. Die sich dort auftretenden Kengel sahen unsere Anwesenheit als Bedrohung, denn nach nie hatten Unreine das Heiligtum der Kengel Kamulons betreten. Der Cuain, der uns das „hohe Wissen“ nicht aushändigen wollte, griff uns deshalb an. Nach hartem Kampf erreichten wir das „hohe Wissen“ auf einer Schriftrolle niedergeschrieben.

## DIE LETZTE SCHLACHT

### Die letzte Reise zur Toronto:

Zurück zur Insel der *Dji Cantos* gereist, begannen die Erleuchteten gleich mit der Erschaffung des **Samenkorns**. Mit Joe in der Gruppe machten wir uns nun auf den Weg zur Toronto (Es ist nötig, Joe in die Party mitaufzunehmen, da er später im Servicedeck unverzichtbare Dienste leistet. Entweder Sira und Melthias, Drirr oder Khunag müssen deshalb aus der Gruppe entlassen werden. Khunags Fähigkeiten sind zukünftig am wenigsten von Nutzen).

Im Raumschiff angekommen, entdeckten wir auf einer Konsole eine Karte der Toronto. Überrascht durch den nach nicht ausgelassen Alarm, erreichten wir im Osten die Kontrolle, in der Joe seine Dokumentationen über Albion einspeisen konnte. Die Übertragung löste dann doch nach einiger Zeit den Alarm aus. Dem südlichen Gang, aus dem die Wachen gekommen waren, folgend, steckten wir nach schnell einen herumliegenden **Spezial-Schraubenschlüssel** ein und bewegten uns dann in die Serviceebene.

### Servicedeck Nr. 3 (3D):

Wie Joe richtig erwähnt hatte, konnten wir auf der Serviceebene die erste Laserfalle durch Manipulation an der nebenliegenden Schaltelektronik lähmen. Dazu schraubten wir mit dem Spezial-Schraubenschlüssel die Abdeckplatte ab und rissen einige Kabel heraus. Nachdem wir die Lichtschranke durchdrungen hatten, trafen wir nach Druck auf die blaue Bodenplatte auf einen Servicorobot, der uns eifrig folgte und, als wir ihn geschickt in die vor der Tür befindlichen Falle lockten, den weiteren Weg freigab. Dort konnten wir erneut mittels Sabotage an einem Schaltkasten die zweite Laserfalle im Norden deaktivieren. Kurz vorher entdeckten wir im Süden eine Reihe von seltsamen Kontrollleuchten.

Der weitere Weg führte uns nun in einen großen Raum, wo im südlichen Bereich Joe einige Handgriffe tätigte, so daß sich die Tür öffnete. An der Ostwand des großen Raumes und im nebenliegenden Raum befanden sich noch weitere Schaltelektroniken, die wir allesamt zerstörten und darauf den mit alternierenden Fallen gespickten Gang halbwegs schadlos durchwandern konnten. Kurz darauf griff uns ein AI-Körper an. Wir konnten ihn besiegen und beschriften die westlich verlaufenden Räumlichkeiten. Zwischen den zwei langen Laserstrahlen verborg sich ein letzter Schaltkasten, durch den wir nach seiner Vernichtung zu zwei weiteren Kontrollampnenreihen gelangten, deren Bild wir uns genau einprägten. Im Nordosten konnten wir im Raum mit den farbigten Bodenplatten mittels Knopfdruck die kleine Glaswand im Süden öffnen, wo wir die letzte Reihe von Kontrollleuchten vorfanden. Das Muster dieser insgesamt vier Kontrollampnenreihen schritten wir folgendermaßen auf den Bodenplatten ab: 1. Reihe (oben): rot; 2. Reihe: rot, grün; 3. Reihe: türkis, blau; 4. Reihe: türkis, rot, grün, blau. Als wir nun ein zweites Mal den Knopf betätigten, öffnete sich einerseits der große Raum im Süden, den wir nicht betraten, da dort viele angriffsunfähige AI-Körper auf uns warteten, und andererseits verschwand im kleinen Raum die Wand, wo zuvor noch die Kontrollampnen gelehrt hatten. Hierdurch gelangten wir schnell in den Reaktorraum der Toronto.

### Das Ende der Toronto:

Im Reaktorraum warteten Colonel Privet und einige unfreundlich aussehende Secus auf uns. Als allerletztes Hindernis tauchte kurz vor dem Reaktor die AI selbst auf, versuchte unser Vordringen zu verhindern und griff uns an. Während des Kampfes bemerkten wir, daß die AI aus unzersetzbarem Material bestand und daß das Samen Korn plötzlich zu leuchten begann. Mit präzisiertem Wurf schleuderte ich es in den Reaktor, wo es auf atemberaubende Weise seine Wirkung zeigte. In wenigen Minuten war die Toronto von prachvollen Ranken, Linsen und Blüten überwachsen, so daß sie nun als eine einzige, riesige und einsame Pflanze die Wüste von Umajo schmückte.

## Einstiegartips - Teil 1

# Civilization 2

Die Verbesserungen von Civ 1 zu Civ 2 sind nicht so gravierend, als daß erfahrene Civilization-Spieler ihre Strategie komplett umstellen müßten. Trotzdem gibt es einige Änderungen (beispielsweise im Diplomatie-Bereich), die das Spielprinzip etwas komplexer und facettenreicher werden lassen. Eine Zusammenstellung aller neuen Aspekte, die sich aus diesen Änderungen ergeben, veröffentlichen wir in einer der kommenden Ausgaben.

In den ersten beiden Teilen unserer Civilization 2-Tips widmen wir uns zunächst den Einsteigern, erklären handbuchbegleitend, worauf es am Anfang ankommt und geben einige grundlegende Strategietipps. Mit den hier angesprochenen Grundbegriffen sollten Sie sich mittels des Handbuchs vertraut machen. Den zweiten Teil unserer Einsteigertipps finden Sie in der nächsten Ausgabe.

## 1. Der richtige Platz für die ersten Städte.

Fehler, die man in Civilization gleich zu Spielbeginn begeht, lassen sich auch nach Jahrhunderten nicht mehr wettmachen. Wer seine erste Stadt auf einem kargen Landstrich baut, verschenkt wertvolle Jahrhunderte, die einem die konkurrierenden Zivilisationen dann in der Entwicklung voraus sind. Als Einsteiger sollte man nicht davor zurückschrecken, ein Spiel zwei- oder dreimal neu zu beginnen, bis der Computer eine Landkarte generiert, auf der man eine faire Chance hat, mit den Gegnern gleichzuziehen oder einen Vorsprung zu haben. In Bild 1 sieht man einen Landstrich, auf dem man das Spiel erst gar nicht fortsetzen sollte. Lediglich ein einziges Feld (der Büffel) verspricht überdurchschnittliche Erträge, darüber hinaus stören Wüstengebiete, die erst



**Bild 2:** Etwas Besseres als eine Bucht mit ein oder zwei Walen kann einem nicht passieren: hier gibt es viel Nahrung, Produktionsschilde und Handel.

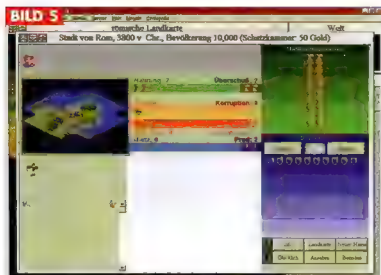
aufwendig bewässert werden müßten. In Bild 2 sieht die Lage schon etwas besser aus. Der Wal am rechten Rand verheißt sowohl hohe Nahrungsmittelvorkommen als auch Produktionsschilde. Das Seidenvorkommen rechts unterhalb der Siedler verspricht reges Handelsaufkommen und damit hohe Einnahmen. Das Einzugsgebiet einer Stadt, das heißt alle Felder, die von den Einwohnern wirtschaftlich genutzt werden können, erkennt man an diesen Bildern bereits sehr gut: was auf Bild 1 oder 2 sichtbar ist, entspricht genau dem Territorium, die der Siedler durch eine Neugründung an dieser Stelle zum Stadtgebiet machen würde. Wenn man besonderes Glück hat, stehen zu Spielbeginn nicht nur eine, sondern zwei Siedler zu Verfügung (Bild 3). Während man die erste Siedlereinheit möglichst sofort eine Stadt gründen läßt und dort für Bevölkerungswachstum sorgt, kann die andere Einheit ein fruchtbares Plätzchen gleich in der Nähe suchen. Zu beachten ist, daß der Siedler sich nicht zu weit von der ersten Stadt entfernt, da erstens jeder Zug 20 Spieljahre kostet und zweitens sonst die Verbindung zwischen den Städten zu weiträumig wird. Zu beachten ist auch, daß sich zu nah beieinander liegende Städte gegenseitig Felder streitig machen können. Im allgemeinen sollte man es vermeiden, mit der ersten Siedlereinheit lange Wege zurückzulegen, da durch einige Züge schnell zwei- oder dreihundert Jahre vergehen, die dem Spieler später fehlen. Trotzdem kann es sich lohnen, drei oder vier Schritte auf ein besseres Gebiet zu machen. Vor allem, wenn Flüsse in der Nähe sind (Bild 4), die viele Nahrungsmittelfelder entlang ihres Laufes haben, kann es sich lohnen, bis zu hundert Jahre mit der Suche nach einem guten Standort zu verschwenden. Als Faustregel kann gelten: Felder mit einem oder mehreren Walen sowie Gebiete in einem verzweigten Flußdelta sollten bevorzugt werden.



Die ersten Züge einer Civ 2-Partie können spielentscheidend sein - wer auf kargen Landstrichen siedelt, bleibt in der Entwicklung schnell zurück.

## 2. Wachset und mehret Euch!

Wenn die erste Stadt erst einmal steht, sollte man auf eine rasche Vermehrung seiner Bevölkerung achten. In der Stadtsicht (Bild 5) kann man die einzelnen Bevölkerungsgruppen auf die Felder im Einzugsgebiet plazieren. Auch wenn Felder mit hohem Handelsaufkommen oder mehreren Produktionsschilden verlockend sind, sollte man seine Einheit lieber auf Felder mit hoher Nahrungsmittelproduktion setzen. In Bild 5 sieht man einen typischen Fehler: die allererste Bevölkerungseinheit der Stadt (10.000 Bürger) wurde nicht auf das Wahlfang-Gebiet gesetzt, sondern auf normales Ackerland. Das Feld mit dem Wal würde die selbe Menge an Nahrung, mehr Produktionsschilde und mehr Handel einbringen. Um sich vor Übergriffen anderer Zivilisationen zu schützen, sollte die erste produzierte Einheit ein Krieger sein. Aber Vorsicht: Nutzen Sie Ihre erste Militäreinheit nur

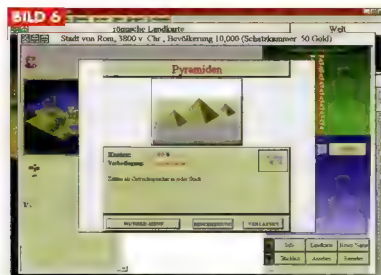


**Momentan hat die Stadt Rom nur eine Bevölkerungseinheit - und diese ist auch noch falsch platziert. Die Position im Meer (Welt) wäre günstiger.**

dann dafür, neues Land zu entdecken, wenn kein Feind in unmittelbarer Nähe ist - andernfalls ist Ihre ungeschützte Stadt schnell verloren. Ansonsten lohnt es sich schon, das umliegende Land zu erkunden. Vor allem Felder, auf denen kleine Hütten stehen, sollten Sie betreten. Dort warten Bonus-Einheiten, Geldgeschenke oder Zivilisationsfortschritte auf Sie. Nachdem Sie ein oder zwei Militäreinheiten produziert haben (eine zur Bewachung der Stadt und eine zum Erkunden der Landkarte), sollten Sie eine weitere Siedlereinheit produzieren, die auf einem nahegelegenen, guten Stück Land (das Sie mit Ihrer Kriegerinheit in der Zwischenzeit erkundet haben) eine zweite Stadt gründet. Bei dieser gehen Sie dann genauso vor, wie bei Ihrer ersten. Zu Spielbeginn sind Siedler die einzigen Einheiten, die Land bewässern und Straßen bauen können. Beides bringt Ihnen höhere Erträge für das jeweilige Stadtfeld. Trotzdem sollten Sie die Kräfte der Siedlereinheiten - zumindest in der ersten Spielphase - nicht für Straßenbau- oder Rodungsarbeiten verschwenden. Viel wichtiger ist es, neue Städte in der Nähe zu gründen, damit Ihre Bevölkerung schnell wächst.

## 3. Welche Gebäude machen zu Anfang Sinn?

Wenn Sie vier oder fünf Städte gegründet haben, sollten Sie sich um Ihre technologische Weiterentwicklung Gedanken machen. Von den Stadtgebäuden, die Sie von Anfang an produzieren können, machen nur wenige wirklich Sinn, kosten aber pro Spielrunde viel Geld für den Unterhalt. Eine mögliche Reihenfolge für die ersten Gebäude wäre: Kornspeicher (schnelleres Bevölkerungswachstum), Marktplatz (erhöht das Handelsaufkommen), Kollosus (erhöht das Handelsaufkommen), Bibliothek (bessere Forschung) usw.

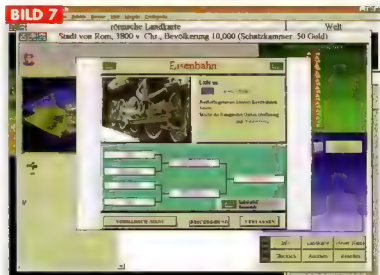


**Wer gleich zu Anfang Pyramiden baut, braucht in keiner seiner Städte einen eigenen Kornspeicher zu errichten - das spart im Laufe des Spiels viel Geld.**

Eine generelle, immer richtige Reihenfolge kann bei den Gebäuden leider nicht angegeben werden. Da es sowohl zivile (Besiedelung des Weltraums) als auch militärische Wege (Besiegen aller anderen Zivilisationen) gibt, das Spiel zu gewinnen, gilt es schon frühzeitig, sich für eine Strategie zu entscheiden. Wer sich für den militärischen Weg entscheidet, sollte beispielsweise frühzeitig eine Kaserne bauen (die Militäreinheiten werden dann stärker), wer Kämpfe aber möglichst vermeiden will, kann auf das Gebäude genauso verzichten. Ähnlich verhält es sich mit den „Zufriedenheits-Bauwerken“ Tempel und Kolosseum - auch diese beiden Gebäude sollten nur errichtet werden, wenn sie akut benötigt werden, d. h., wenn die Zahl der unzufriedenen Bürger in einer Stadt zu hoch wird. Den Weltwundern kommt übrigens eine besondere Bedeutung zu (Bild 6): zum einen sparen manche Wunder (Pyramiden, Große Mauer usw.) den Bau bestimmter Gebäude in allen anderen Städten, zum anderen belasten sie die Städte nicht mit laufenden Kosten. Auch wenn beispielsweise die Pyramiden am Anfang durch eine lange Bauzeit abschrecken, so bringen Sie doch eine günstigere Nahrungsmittelversorgung für sämtliche Städte des Spielers mit sich.

Die Verfügbarkeit der verschiedenen Gebäudearten ist eng mit der Forschung und der Entdeckung neuer Zivilisationsfortschritte verknüpft - die meisten Gebäudearten stehen erst nach der Entdeckung einer bestimmten Schlüsseltechnologie zur Auswahl. Deshalb sollte man auch die Forschung gezielt in eine bestimmte Richtung lenken, wie der nächste Absatz erläutert

## 4. Forschung und Zivilisationsfortschritte



**Neu in Civilization 2: Der Computer zeigt dem Spieler, was er zur Entwicklung bestimmter Fortschritte - hier die Eisenbahn - alles benötigt.**

Hier kommt eine der schönsten Neuerungen in Civilization 2 zum Tragen: strebt man beispielsweise die Erfindung der Eisenbahn (Bild 7) an - eine der wichtigsten Technologien im Spiel -, so kann man sich jetzt alle notwendigen Schritte bis zur Entwicklung dieser Technologie anzeigen lassen (das Schalfeld „Ziel“ anklicken). Da der Spieler im Normalfall häufigen Besuch von anderen Zivilisationen bekommt, die das Austauschen von Fortschritten anbieten, empfiehlt es sich, auf eine wichtige Erfindung hinzuwirken (wir empfehlen zunächst die Eisenbahn) und sich die anderen wichtigen Fortschritte (Demokratie, Mystik usw.) im Tauschgeschäft zu aneignen.

Forschung und Wissen ist einer der wichtigsten Faktoren im Spiel, deshalb sollte vor allem in der Phase von ca. 2000 v. Chr. bis 1000 n. Chr. größter Wert darauf gelegt werden. Wer es sich leisten kann, sollte bereits in einer frühen Spielphase in jeder Stadt eine Bibliothek bauen. Noch sinnvoller ist allerdings das Weltwunder „Große Bibliothek“ - wer diese als erster baut, bekommt in unregelmäßigen Abständen Zivilisationsfortschritte von den anderen Völkern „geschenkt“.

In Teil 2 unserer Einsteiger-Tips erfahren Sie, was Sie in der Mittel- und Endphase einer Civ 2-Partie unbedingt beachten oder möglichst meiden sollten.

## Komplettlösung - Teil 1

# Wing Commander 4

Diese Komplettlösung beschreibt die einzelnen Missionen - inklusive des kooperativsten Wingmans, der optimalen Bewaffnung und des bestmöglichen Raumschiffs. Unter „Missionsparameter“ finden Sie außerdem alle für einen erfolgreichen Abschluß erforderlichen Punkte.

### Mission A1: Nephela - „Recalled to Duty“

Wingman: Vorgabe  
Raumschiff: Vorgabe  
Bewaffnung: Vorgabe

Maniac fordert Sie zum virtuellen Luftkampf. Während des Kampfes werden Sie von Piraten angegriffen. Besiegen Sie die Angreifer und fliegen Sie anschließend zum Orlando Depot. Hier können Sie nur hilflos zusehen, wie Seether das Depot in die Luft jagt. Fliegen Sie weiter zum Blue Point Depot.

**TIP:** Befehlen Sie Maniac: „Lösen und Angreifen“. Die Piraten fliegen mit eingeschalteten Afterburnern. Schalten auch Sie die Afterburner ein.

#### NavPoints

1. Maniac fordert Sie heraus.
2. Orlando Depot
3. Blue Point Depot

**Missionsparameter:** Überleben Sie den Angriff der Piraten. Weiter mit Mission B1.

**Fehl Schlag:** Sie überleben den Angriff nicht. Ende!

### Mission B1: Hellespont - „Discover Pirate Base“

Wingman: Vagabond  
Raumschiff: Longbow  
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Eskortieren Sie einen Transporter zum Jump Point, danach patrouillieren Sie eine Radareinrichtung. Dort treffen Sie auf Piraten. Folgen Sie dem letzten überlebenden Piraten in sicherer Entfernung und kehren Sie dann zur Lexington zurück.



Der erste Kontakt mit den Grenzweltlern endet mit der Explosion des Depots.



Die Einsatzbesprechungen sollten Sie aufmerksam mitverfolgen!

**TIP:** Vermeiden Sie Maniac als Wingman, da er die Fregatte angreifen wird. Sobald Sie die Nachricht „Proceed to next way point“ hören, drehen Sie um und fliegen Sie zum nächsten NavPoint.

#### NavPoints

1. Treffen mit dem Transporter
2. Jump Point
3. Radareinrichtung
4. Fregattenbasis
5. Lexington

**Missionsparameter:** Sichtkontakt mit der Fregatte. Weiter mit B2.

**Fehl Schlag:** Zu nahes Heranfliegen oder Angreifen der Fregatte bzw. Begleitschiffe. Weiter mit B2 - allerdings wird's dann schwieriger.

### Mission B2: Hellespont - „Attack Pirate Frigate“

Wingman: Egal  
Raumschiff: Longbow  
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Fliegen Sie zu der Fregatte, die Sie in der vorherigen Mission ausfindig gemacht haben, und zerstören Sie sie. Falls die vorherige Mission ein Erfolg war, fliegen Sie die Mission 1. Falls nicht, Mission 2. Bevor Sie auf der Lexington landen können, erforschen Sie ein SOS-Signal von einem Transportschiff.

**TIP:** Die Angriffe der feindlichen Fighter enden, sobald die Fregatte zerstört wurde.

#### NavPoints Mission 1

1. Piratenfregatte
2. Lexington
3. Transportschiff
4. Lexington

#### NavPoints Mission 2

1. Die Piratenfregatte
2. erscheint wahllos
3. einem dieser NPs
4. Lexington
5. Transportschiff
6. Lexington

**Missionsparameter:** Zerstören Sie die Fregatte. Weiter mit B3.

**Fehl Schlag:** Die Fregatte entkommt. Weiter mit B3.

### Mission B3: Tyr - „Recon Photos“

Wingman: Einzelmision  
Raumschiff: Hellcat  
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

**Missionsbeschreibung:** Machen Sie Photos von den Bodenbasen.

**TIP:** Auf dem Planeten zerstören Sie zuerst die Maschinengewehrster, dann konzentrieren Sie sich auf die Vindicators. Erst dann

# TIPS & TRICKS

schießen Sie Ihre Fotos. Mit der Taste "H" wechseln Sie zwischen den Bordwaffen und der Kamera, die dann wie ein Laser durch die Feuer-taste ausgelöst wird. Die Bildrate wird während der Bodenmissionen erschreckend langsam. Jagen Sie die Angreifer zurück ins All, da die Aktionen dort wieder schneller werden.

## NavPoints

- |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| A. Unerwarteter Angriff | 1. Bodenbasis 1         |
| 2. Bodenbasis 2         | 3. Bodenbasis 3         |
| 4. Planet verlassen     | B. Unerwarteter Angriff |
| 5. Lexington            | (bei Fehlschlag)        |

**Missionsparameter:** Machen Sie 15 Bilder an jedem NavPoint mit einer Bodenbasis. Weiter mit B4-1.

**Fehlschlag:** Weiter mit B4-2.

## Mission B4: Tyr - „Hostage Rescue“

Wingman: Maniac  
Raumschiff: Hellcat  
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Überwachen Sie die Rettung einer Geisel aus den zuvor erforschten Bodenbasen. Wenn die vorherige Mission ein Erfolg war, fliegen Sie Mission B4-1. Andernfalls B4-2, wobei insgesamt drei Rettungsversuche notwendig sind. Falls es Ihnen nicht gelingt, die Geisel zu befreien, werden Sie auch auf dem Rückweg angegriffen.

**TIP:** Zerstören Sie als erstes die Maschinengewehrmaster, dann konzentrieren Sie sich auf den Schutz des Transporters. Benutzen Sie Raketen, um die SAMs auszuschalten.

## NavPoints B4-1

- |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| A. Unerwarteter Angriff | 1. Bodenbasis           |
| 2. Planet verlassen     | B. Unerwarteter Angriff |
| 3. Lexington            | (bei Fehlschlag)        |

## NavPoints B4-2

- |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| A. Unerwarteter Angriff | 1. Bodenbasis 1         |
| 2. Bodenbasis 2         | 3. Bodenbasis 3         |
| 4. Planet verlassen     | B. Unerwarteter Angriff |
| 5. Lexington            | (bei Fehlschlag)        |

**Missionsparameter:** Geisel befreien und sicher auf der Lexington landen. Weiter mit C1.

**Fehlschlag:** Transporter wird zerstört oder Geisel nicht befreit. Game Over.

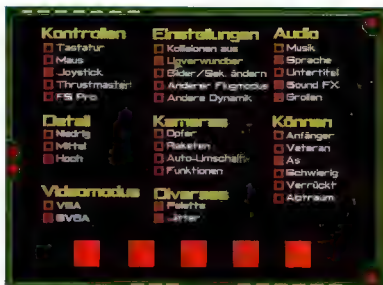
## Mission C1: Masa - „Retake the Spacelab“

Wingman: Egal  
Raumschiff: Longbow  
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Schützen Sie um jeden Preis den Marinetransporter, der auf der Suche nach dem Space Lab ist.



Wieder einmal kommen schlechte Nachrichten von Tolvia.



Wenn Sie wirklich einmal nicht mehr weiterkommen: Unverwundbarkeit an!

**TIP:** Nach dem Docken des Shuttles am Space Lab tauchen zwei weitere Fighter auf. Zerstören Sie alle feindlichen Schiffe innerhalb von zwei Minuten, da die Marineinfanterie ansonsten den Rückzug antritt.

## NavPoints

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 1. Space Lab | 2. Lexington |
|--------------|--------------|

**Missionsparameter:** Transporter muß Space Lab finden und übernehmen. Weiter mit C2.

**Fehlschlag:** Transporter wird zerstört. Game Over.

## Mission C2: Masa - „Border Worlds Convoy“

Wingman: Egal  
Raumschiff: Longbow  
Bewaffnung: Vorgabe

Setzen Sie den Konvoi davon in Kenntnis, daß er sich im konföderierten Luftraum befindet und damit gegen ein Abkommen verstößt.

**TIP:** Fliegen Sie mit eingeschalteten Afterburnern direkt zum Cruiser. Zerstören Sie ihn, und der Rest des Konvois wird sich ergeben.

## NavPoints

- |           |              |
|-----------|--------------|
| 1. Konvoi | 2. Lexington |
|-----------|--------------|

**Missionsparameter:** Zerstören Sie den Cruiser oder alle zehn Banshees. Weiter mit C3.

**Fehlschlag:** Es gelingt nicht, den Cruiser oder alle Banshees zu zerstören. Weiter mit C3.

## Mission C3: Masa - „Do you defect?“

Wingman: Vorgabe  
Raumschiff: Vorgabe  
Bewaffnung: Vorgabe

Fangen Sie Captain Eisen ab und bringen Sie ihn zur Lexington zurück. In dieser Mission können Sie sich entscheiden, ob Sie zu den Rebellen überlaufen oder nicht. Hinweis: Selbst wenn Sie in dieser Mission nicht überlaufen, müssen Sie es früher oder später dennoch tun.

## NavPoints

- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 1. Confed Shuttle               | 2. Lexington                    |
| A. Unerwarteter Angriff         | (nur wenn Sie nicht überlaufen) |
| 3. Neu: Intrepid (bei Überlauf) |                                 |

**Missionsparameter, wenn Sie überlaufen möchten:**

Wenn Sie überlaufen, müssen Sie Miner und drei weitere ehemalige Kameraden besiegen, bevor Sie die Intrepid erreichen. Wenn es Ihnen gelingt, auf der Intrepid zu landen, fahren Sie mit Mission D 1 fort. Wenn nicht, mit Endgame 2.

**Missionsparameter, wenn Sie nicht überlaufen möchten:**

Wenn Sie die Mission überleben, geht es weiter mit F1. Wenn nicht: Game Over!

**TIP:** Falls Sie überlaufen, beginnen Sie, Ihre Raketen auf Miner zu feuern und beantworten Vagabonds Message mit „1“, bevor die Rakete einschlägt. Wenn Sie nicht überlaufen, richten Sie Ihre Raketen auf Vagabond und antworten Sie mit „2“.

**Mission D1 - „Defend the Intrepid“**

Wingman: Vorgabe  
Raumschiff: Vorgabe  
Bewaffnung: Vorgabe

Verteidigen Sie die Intrepid gegen die in wahren Scharen einfallenden und angreifenden konföderierten Fighter.

**TIP:** Sparen Sie sich Ihre Raketen für die Angriffswelle der Thunderbolts.

**NavPoints**

1. Intrepid

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle 15 Fighter. Weiter mit D2

**Fehlshot:** Die Intrepid wird zerstört. Game Over.

**Mission D2: Silenos - „Nebula Sweep“**

Wingman: Yaeger  
Raumschiff: Banshee  
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Erforschen Sie die Umgebung und zerstören Sie die feindlichen Schiffe. In der Nebula müssen Sie sich auf Ihre Instrumente verlassen.

**TIP:** Benutzen Sie den Autoslide. Sparen Sie sich Ihre Raketen für die Arrows auf. Benutzen Sie Spreadfire mit den Thunderbolts.

**NavPoints**

1. Thunderbolts  
3. Excaliburs  
2. Arrows  
4. Intrepid

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle feindlichen Schiffe.

Weiter mit D3.

**Fehlshot:** Nicht alle Schiffe wurden zerstört. Weiter mit D3.

**Mission D3: Silenos - „Destroy the Lexington“**

Wingman: Egal  
Raumschiff: Avenger  
Bewaffnung: Vorgabe

Eskortieren Sie die Intrepid zum Jump Point. Wenn die Lexington versucht, den Point zu blockieren, zerstören Sie sie.

**TIP:** Sobald Sie die Lexington zerstört haben, enden die Angriffswellen der Longbows.

**NavPoints**

1. Jump Point

**Missionsparameter:** Zerstören Sie die Lexington. Weiter mit E1.

**Fehlshot:** Die Intrepid wird zerstört. Weiter mit Endgame 2.

**Mission E1: Orestes - „Convoy in Distress“**

Wingman: Egal  
Raumschiff: Egal  
Bewaffnung: Leeches

Diesmal haben Sie es mit einer normalen Eskortierungsmission zu tun. Beschützen Sie einen Konvoi vor den Angriffen der konföderierten Schiffe.

**TIP:** Zerstören Sie die Fregatte zuerst. Benutzen Sie Ihre Afterburner, und halten Sie sich die Hellcats von der Heckkanone vom Leib. Feuern Sie zwei Torpedos auf die Fregatte. Danach zerstören Sie den Destroyer. Und Vorsicht: Sobald Sie am NavPoint ankommen, sind bereits Raketen auf sie gerichtet.

**NavPoints**

1. Konvoi  
2. Intrepid

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle feindlichen Schiffe.

Weiter mit E2.

**Fehlshot:** Der Konvoi wird zerstört. Weiter mit E2.

**Mission E2: Orestes - „Comm Station Infiltration“**

Wingman: Solo (mit Vagabond und Sosa in MIPs)  
Raumschiff: Avenger  
Bewaffnung: Cloaking Device, Image Recognition Missiles

Zerstören Sie die Radarboje der Station und schießen Sie Vagabond und Sosa in ihren MIPs auf die Station. Benutzen Sie Ihren Tractor Beam und bergen Sie Sosa. Vagabond wird bei dieser Mission sterben, sie können es nicht verhindern.

**TIP:** Benutzen Sie den Cloaker, um so nahe wie möglich an die Boje heranzufliegen. Uncloaken und das Feuer auf die Boje eröffnen.

**NavPoints**

1. Comm Station  
2. Intrepid

**Missionsparameter:** Laden Sie Vagabond und Sosa ab. Bergen Sie Sosa. Weiter mit G1.

**Fehlshot:** Alles andere bedeutet die Zerstörung der Intrepid.

**Mission F1: Silenos - „Hunt Down Eisen“**

Wingman: Fish  
Raumschiff: Longbow  
Bewaffnung: Leeches und Image Recognition Missiles

Versuchen Sie das Grenzweltsschiff zu finden, auf dem sich Eisen versteckt hält.

**TIP:** Sie können sich anstrengen, soviel Sie wollen. Die Intrepid werden Sie nicht finden!

**NavPoints**

1. Razors/Arrows  
3. Avengers  
2. Banshees  
4. Lexington

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle Feindschiffe.

Weiter mit F2.

**Fehlshot:** Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit F2.

**Mission F2: Silenos - „Seether comes along“**

Wingman: Seether  
Raumschiff: Longbow  
Bewaffnung: 8 Leeches, 8 Image Recognition Missiles

Versuchen Sie, die Intrepid ausfindig zu machen und zu zerstören. Sie fliegen in dieser Mission durch ein Nebula. Sie werden die Intrepid nicht finden.

**NavPoints**

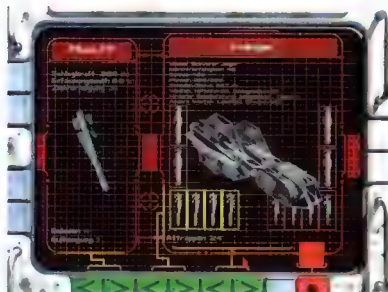
1. Banshees  
3. Banshees  
2. Avengers  
4. Lexington

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle feindlichen Raumschiffe!

Weiter mit F3.

**Fehlshot:** Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit F3.

# TIPS & TRICKS



Die Avengers ist alles andere als ein wendiger Fighter, ist aber wegen ihrer großzügigen Waffenauswahl (Leech, Stormfire, Ionenkanone, Photonenkanone und vier Einzel-Raketenaufladungen) für Bombardierungsmissionen wie geschaffen.

## Mission F3: Silenos - „A Second Chance“

Wingman: Catscratch  
Raumschiff: Hellcat  
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Zerstören Sie die Intrepid!

**TIP:** Laufen Sie über, es gibt keine andere Möglichkeit. Wenn Sie mit Eisen reden, stoppen Sie Ihr Schiff und drehen es in Richtung Lexington, dann wenn Sie sich zu weit von der Lexington entfernen, werden Sie automatisch als Rebell angesehen. Sagen Sie, daß Sie nun überlaufen, und feuern Sie sämtliche Raketen auf die Lexington.

### NavPoints

1. NEU: Lexington (wenn Sie überlaufen)
2. KEIN AUSWEG (wenn Sie nicht überlaufen)

**Missionsparameter:** Sie müssen überlaufen und die Lexington zerstören. Weiter mit G1.

**Fehlschlag:** Wenn Sie nicht überlaufen, endet das Spiel. Weiter mit Endgame 2.

## Mission G1: Orestes - „Rescue Kilrathi“

Wingman: Hawk  
Raumschiff: Banshee  
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Ein Konvoi bittet um Hilfe. Bringen Sie den Konvoi sicher zur Intrepid. Es stellt sich heraus, daß es sich um kilrathische Siedler handelt.

**TIP:** Die angreifenden Arrows cloaken sich. Benutzen Sie Spreadfire und Image Recognition Missiles.

### NavPoints

1. Konvoi
2. Intrepid

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle Feindschiffe. Sie dürfen nicht mehr als ein Kilrathi Shuttle verlieren.

**Fehlschlag:** Sie verlieren mehr als ein Kilrathi Shuttle. Weiter mit G2.

## Mission G2: Pasqual - „Confederation in Disguise“

Wingman: Hawk  
Raumschiff: Banshee  
Bewaffnung: Leeches

Zerstören Sie die als Grenzwächter getarnten konföderierten Fighter, die den kilrathischen Planeten Pasqual X angreifen.

**TIP:** Greifen Sie sofort die Avengers an und lassen Sie Ihre Wingmen auf die Banshees los.

### NavPoints

1. Getarnte Fighter abfangen
2. Getarnte Fighter abfangen
3. Getarnte Fighter abfangen
4. Intrepid

**Missionsparameter:** Alle getarnten Schiffe werden zerstört. Weiter mit G3.

**Fehlschlag:** Einer der getarnten Bomber erreicht Pasqual X. Weiter mit G3.

## Mission G3: Orestes - „Escort Melek“

Wingman: Egol  
Raumschiff: Banshee  
Bewaffnung: 4 Leeches, 4 Image Recognition Missiles

Schützen Sie Dekker und seine Soldaten bei deren Eindringen in die Basis.

**TIP:** Versuchen Sie die Schiffe am ersten NavPoint so schnell wie möglich zu zerstören. Meleks Shuttle ist das wichtigste und muß heil ankommen.

### NavPoints

1. Feindliche Patrouille
2. Meleks Basis
3. Intrepid

**Missionsparameter:** Melek landet auf der Basis. Weiter mit J1.

**Fehlschlag:** Meleks Shuttle wird zerstört. Weiter mit J1.

## Mission J1: Peleus - „Dead Zone“

Wingman: Hawk  
Raumschiff: Egol  
Bewaffnung: Dumbfires

Eine der härtesten Missionen. Gehen Sie dem Geheimnis der Dead Zone auf den Grund. Im Inneren der Zone versagen fast alle Funktionen Ihres Schiffs. An den Nav Points finden Sie rein gar nichts. Feindliche Fighter greifen immer zwischen den NavPoints an und tauchen immer unmittelbar hinter Ihnen auf.

**TIP:** Sobald die Feindschiffe am neuen NavPoint (4) in Reichweite kommen, feuern Sie Ihre Dumbfires. Wählen Sie für diese Mission die Avengers. Mit diesem Schiff können Sie den Piloten selbst bergen, wodurch alle Angriffswellen enden.

### NavPoints

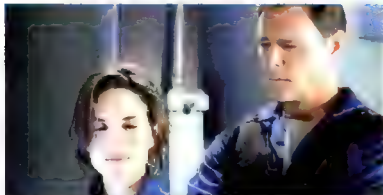
- |                         |             |
|-------------------------|-------------|
| A. Unerwarteter Angriff | 1. Nichts   |
| B. Unerwarteter Angriff | 2. Nichts   |
| C. Unerwarteter Angriff | 3. Nichts   |
| 4. NEU: Pilot retten    | 5. Intrepid |
- (wenn in Schiff mit Tractor Beam)

**Missionsparameter:** Wenn Sie ein Schiff mit Tractor Beam fliegen, bergen Sie den Piloten. Wenn nicht, schützen Sie das Schiff, das ihn birgt. Weiter mit J2.

**Fehlschlag:** Der Pilot wird nicht geborgen. Dies ist allerdings nicht so tragisch, da er von jemand anderem gerettet wird. Weiter mit J2.

## Mission J2: Peleus - „Jam the Jammer“

Wingman: Maniac  
Raumschiff: Vindicator  
Bewaffnung: Dumbfires und Image Recognition



Bei schwierigen Entscheidungen ist es immer gut, vorher abzuspeichern und sich die verschiedenen Spielentwicklungen anzusehen.

Zerstören Sie das Großraumschiff, das Radar und Kommunikation blockiert. Der Schwierigkeitsgrad dieser Mission hängt davon ab, ob Sie dem Piloten in der Bar geholt haben. Wenn Sie ihn geholt haben, verrät er Ihnen während eines Verhörs die Position der Feindschiffe.

**TIP:** Machen Sie das Großraumschiff mit der L-Teste ausfindig, wenn Sie das "Unlocking-Geräusch" hören. Zerstören Sie das Schiff mit Dumbfires. Alle Systeme funktionieren wieder normal, sobald Sie das Schiff zerstört haben.

#### NavPoints

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| 1. Feindlicher Angriff | 2. Feindlicher Angriff              |
| 3. Feindlicher Angriff | A. Feindlicher Angriff              |
| 4. Intrepid            | (wenn Sie dem Piloten nicht helfen) |

**Missionsparameter:** Zerstören Sie das Großraumschiff, das die Kommunikationssysteme blockiert. Weiter mit K1 oder L1.

**Fehlschlag:** Wenn Sie das Großraumschiff nicht zerstören, endet das Spiel mit der Zerstörung der Intrepid.

#### Mission KA: Circe - „Shut Down the Tank Offensive“

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

**OPTION 1 - The Tank Offensive:** Zerstören Sie die Panzer, bevor sie das Klimakontrollzentrum erreichen.

**TIP:** Diese Option ist die leichteste von allen. Eine gute alte "Shoot-em-up"-Mission. Überlassen Sie die feindlichen Fighter Ihren Wingmen und kümmern Sie sich um die Panzer.

Wingman: Egal  
Raumschiff: Vindicator  
Bewaffnung: 6 Friend-or-Foe Missiles

#### NavPoints

- |                         |          |
|-------------------------|----------|
| A. Unerwarteter Angriff | 1. Circe |
| 2. Intrepid             |          |

**Missionsparameter:** Zerstören Sie die Panzer, bevor das Klimakontrollzentrum vernichtet wird. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.

**Fehlschlag:** Das Klimakontrollzentrum wird vernichtet. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.

#### Mission KB: Circe - „Cover Transport“

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

**OPTION 2 - Cover Transport:** Eskortieren Sie die Shuttles zu den Fregatten am Treffpunkt. Sie eskortieren je drei Shuttles in drei Runs.

**TIP:** Dies ist die schwerste Mission. Zerstören Sie grundsätzlich die Thunderbolts zuerst.

Wingman: Egal  
Raumschiff: Vindicator  
Bewaffnung: 3 Image Recognition, 3 Leech Missiles

#### NavPoints

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 1. Shuttles | 2. Fregatten |
| 3. Intrepid |              |

**Missionsparameter:** Sechs der neun Shuttles landen.

**Fehlschlag:** Wenn mehr als drei Shuttles zerstört werden. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.

#### Mission KC: Circe - „Search and Destroy“

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

**OPTION 3 - Search and Destroy:** Fliegen Sie die Nav Points ab und zerstören Sie alle Feindschiffe.

**TIP:** Ignorieren Sie den Destroyer.

Wingman: Catscratch  
Raumschiff: Banshee  
Bewaffnung: 4 Image Recognition, 4 Leech Missiles

#### NavPoints

- |                                  |                         |
|----------------------------------|-------------------------|
| 1. Möglicher feindlicher Angriff | A. Unerwarteter Angriff |
| 2. Möglicher feindlicher Angriff | B. Unerwarteter Angriff |
| 3. Möglicher feindlicher Angriff | 4. Intrepid             |

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle Excaliburs. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.

**Fehlschlag:** Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.

#### Mission K3: Circe - „Catscratch“

Wingman: Yeager  
Raumschiff: Banshee  
Bewaffnung: Vorgabe

Ihre Aufgabe besteht darin, die feindlichen Versorgungslinien zu durchbrechen. Catscratch fliegt in eine andere Richtung und versucht, einen Satelliten zu bergen. Sosa informiert Sie, daß sich Catscratch in Gefahr befindet. Werden Sie ihn retten (K3-1) oder ihn seinem Schicksal überlassen (K3-2)?

**TIP:** Zerstören Sie die Longbow: sie hat Catscratch im Visier. Zerstören Sie nach der Bergung seinen Fighter (K3-1). Zerstören Sie die Thunderbolt (K3-2).

#### NavPoints K3-1

- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| A. Unerwarteter Angriff | B. Catscratch retten?     |
| 1. Korvett              | 2. NEU: Catscratch retten |
| 3. Intrepid             |                           |



Mit Maniac kommt man immer wieder in den Genuß einer Streiterei...

# TIPS & TRICKS

## NavPoints K3-2

- A. Unerwarteter Angriff  
1. Konvoi  
B. Catscratch retten?  
2. Intrepid

**Missionsparameter:** Wenn Sie Catscratch nicht retten, zerstören Sie den Konvoi und fahren Sie mit Mission K4-2 fort. Wenn Sie Catscratch retten, fahren Sie mit K4-1 oder K4-2 fort.

**Fehlslag:** Wenn Sie sich für die Rettungsaktion entscheiden und versagen, geht es weiter mit K4-1 oder K4-2. Andernfalls fahren Sie mit K4-2 fort.

## Mission K4-1: Circe - „Supply Line revisited“

Wingman: Solo  
Raumschiff: Avenger  
Bewaffnung: 2x2 Leeches, 2x2 Image Recognition Missiles

Bringen Sie die vorherige Mission zu Ende, die Sie wegen Catscratchs Alleingang abbrechen mußten.

**TIP:** Sie können den Cloaker nur viermal benutzen. Laden Sie den IFF Code. An Nav 2 zerstören Sie sofort einen Dragon, solange diese noch als blaue Punkte (Freund) auf dem Radar erscheinen. Zerstören Sie alle Dragons, dann machen Sie den Transporter kampfunfähig.

## NavPoints

1. Konvoi  
3. Intrepid  
2. NEU: Feindlicher Angriff

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle Großraumschiffe an Nav 1. Danach zerstören Sie alle Dragons an Nav 2 (NEU) und geben Sie damit Dekker genug Zeit, um den Black Lance Transporter zu entern. Weiter mit M1.

**Fehlslag:** Dekkers Shuttle wird zerstört. Game Over.

## Mission K4B: Circe - „Sabotage“

Wingman: Solo  
Raumschiff: Vindicator  
Bewaffnung: 3 Leech Missiles, 3 Image Recognition Missiles

Transportieren Sie Dekker und zwei seiner Soldaten in MIPs zum Kontrollzentrum auf Circe V. Nach Abschluß der Mission, erhalten Sie von der Intrepid den Befehl, ein in der Nähe befindliches Konföderationsschiff kampfunfähig zu machen.

**TIP:** Auf der Planetenoberfläche zerstören Sie zuerst die SAMs, dann die Hellcats und Maschinengewehrnesten. Erst dann schießen Sie die MIPs ab. ODER: Vergessen Sie! Dieser Teil der Mission beeinflusst den Ausgang nicht im geringsten!

## NavPoints

1. Circe V  
3. Leechschiffe  
2. Planet verlassen  
4. Intrepid

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle Dragons und machen Sie den Transporter kampfunfähig. Weiter mit M1.

**Fehlslag:** Wenn Sie den Black Lance Transporter nicht übernehmen. Weiter mit Endgame 2.

## Mission LA: Speradon - „Steal Fighters“

Wingman: Egal  
Raumschiff: Banshee  
Bewaffnung: 6 Leech und 2 Dumbfire Missiles

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

**OPTION A - Steal Fighters:** Machen Sie die neuentwickelten Bearcats kampfunfähig, damit die BWS Tango sie abholen kann.

**TIP:** Benutzen Sie den Cloaker. Die Radarboje muß mit einem Torpedo oder einer Dumbfire zerstört werden.

## NavPoints

1. Radarboje  
3. Intrepid  
2. Schiffswerft

**Missionsparameter:** Machen Sie alle Bearcats im Trackendock kampfunfähig. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.

**Fehlslag:** Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.

## Mission LB: Speradon - „Manufacturing Plant“

Wingman: am besten Maniac  
Bestes Schiff: Banshee bzw. Bearcat  
Bewaffnung: 8 Image Recognition Missiles

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

**OPTION B - Attack Manufacturing Plant:** Eskortieren Sie Dekker zu der Waffenfabrik im Orbit und wieder zurück.

**TIP:** Die Fabrik hat kein Verteidigungssystem. Diese Mission ist ein Kinderspiel.

## NavPoints

1. Waffenfabrik  
2. Intrepid

**Missionsparameter:** Eskortieren Sie Dekker zur Fabrik und zurück. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.

**Fehlslag:** Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.

## Mission LC: Speradon - „Attack Carrier“

Wingman: Solo  
Raumschiff: Bearcat bzw. Banshee  
Bewaffnung: 2 Leech und 6 Image Recognition Missiles

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

**OPTION C - Attack Carrier:** Machen Sie das Großraumschiff kampfunfähig, indem Sie dessen Waffen und das Antriebssystem lahmlegen.

**TIP:** Feuern Sie eine Leech-Missile auf das Trägerschiff.

## NavPoints

- A. Unerwarteter Angriff  
2. Intrepid  
1. Beschädigtes Trägerschiff

**Missionsparameter:** Zerstören Sie alle Fighter und machen Sie das Großraumschiff kampfunfähig. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.

**Fehlslag:** Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.

Nächsten Monat geht es weiter mit den restlichen Missionen.

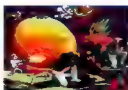
Markus Krichel ■



Mit Ihrem schon im vorhergehenden Teil ziemlich unsympathischen Vorgesetzten, Admiral Tolwin, werden Sie auch im nächsten Teil unserer Lösung das Vergnügen haben.

## Earthworm Jim

Seitdem der Superwurm den Sprung von den Konsolen auf den heimischen PC geschafft hat, gibt es auch für die lange Zeit vernachlässigten Jump & Run-Fans ein Highlight, das sich hinter keiner Automaten- oder Konsolenversuchen verstecken muß. Da in vielen der Levels jedoch ein sehr hoher Schwierigkeitsgrad vorherrscht, wollen wir Ihnen ein paar Cheat-Codes an die Hand geben, mit denen Sie selbst gegen die härteren Gegner bestehen.



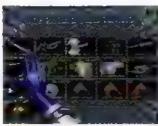
**HATMAN** Jim wird zu einer Stockfigur  
**IDQD** Ein Credits-Bildschirm wird sichtbar  
**IKFA** Ein weiterer Credits-Bildschirm

**ITSAWONDERFUL** Extraleben  
**ONANDONANDON** Unbegrenzte Spielzeit  
**SLAUGHTERHOUSE** Die ersten 5 Levels werden im Menü verändert  
**POPUZHTHOTSHOT** 1.000 Patronen extra

Jan Nieradzki

## Cybermage

Laden Sie aus dem Verzeichnis Cybermage eine Save Game-Datei z. B. „SAVE001.DAT“ in einen beliebigen HEX-Editor. Nun suchen Sie nach der Adresse 65C und ändern die nächsten sechs Stellen in FF FF FF um. Nun dürfen Sie alle Geldsorgen los sein und im 3. Level Hitze der Nacht beim Kauf von exzellenten Waffen ungehindert zugreifen.



Falls Ihnen Ihr Schutzpanzer zu dünn erscheint, ändern Sie in der gleichen Datei die Stellen 680 - 68A in FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 um. Da Ihre Panzerung von nun an praktisch undurchdringbar ist, haben Sie leichtes Spiel mit den Gegnern!

Uwe Dannheim

## Wing Commander 4

Wenn Sie es wirklich nicht erwarten können, die Zwischen- oder Endsequenz des Weltraumspektakels zu sehen, genügt es, am DOS-Prompt einfach „WC4 -CHICKEN“ einzugeben, und schon sind einige neue Features im Spiel möglich. Mit „STRG“ + „W“ läßt sich von nun an jedes Feindschiff, das im Target-System ist, einzeln vernichten! Die Kombination von „STRG“ + „ALT“ + „W“ verwandelt alle feindlichen Raumschiffe zugleich in Asche.



Stefan Weber; Richard-Dehmel-Str. 52; 28211 Bremen

## Descent 2

Zusätzlich zu den von uns bereits veröffentlichten Cheat-Codes gibt es noch weitere, die wir Ihnen selbstverständlich nicht vorenthalten wollen:

**PIGFARMER** Bei Verkleinerung des Cockpits erscheint ein Bild vom Programmiererteam.

**BITTERSWEAT** Der Level wird in einer Art Fischperspektive dargestellt.

**WHAMMHZOOM** Sie werden in den nächsten Level versetzt.

**ALIFALAFEL** Extras wie Afterburner, Headlights etc.

Christian Franke

## Command & Conquer

Ein ganzer Schwung an Tips erreichte uns diesmal für das geniale Echtzeitstrategiespiel von Westwood:

• Es gibt eine einfache und sichere Methode, den Computergegner dauerhaft zu schädigen, wenn Sie die NOD-Seite spielen. Dazu bauen Sie ein NOD-Mot und schicken diese Einheit los, um Sie einmal auf einen gegnerischen Sammler schießen zu lassen. Ist dies vollbracht, folgt der Sammler Ihrem Mot überall hin. Kleine Spazierfahrten zurück zur eigenen, hoffentlich gut verteidigten Basis enden so für den Sammler tödlich.



Patrick Vetter

• Sicherlich ist es Ihnen auch schon wiederholt passiert, daß die freundliche weibliche Stimme bei Command & Conquer einen Angriff auf Ihre Basis oder Einheiten erst Minuten später meldet. Da man meist die planlos herumirrenden Sammler koordinieren muß, um Sie z. B. davon zu hindern, eine Abkürzung direkt durch die gegnerische Basis zu fahren, kann es schon passieren, daß die eigene Festung bereits unter heftigem Beschuss liegt, wenn die Meldung „Unsere Basis wird angegriffen“ zu hören ist. Die Lösung für eine korrekte Sprachausgabe ist denkbar einfach. Editieren Sie dazu die Datei „CONQUER.INI“ im C&C-Verzeichnis mit einem beliebigen Texteditor. Nun suchen Sie die Zeile, in der „CHANNELS=0“ steht, und ändern die „0“ in eine „8“ um. Zukünftig sollten nun die Sprachausgaben zum richtigen Zeitpunkt des Geschehens erfolgen.

Patrick Schnorbus

• Im Endlevel der GDI gibt es eine versteckte Endsequenz, die Sie nur auf den Bildschirm bekommen, wenn Sie den Tempel von NOD mit dem Ionenwerfer vernichten. Da der Tempel nicht mit einem einzigen Beam zu zerstören ist, sollten Sie ihn vorher mit ein paar Einheiten in den roten Bereich bringen, bevor Sie mit der Weltraumwaffe zuschlagen. Ist die eigentliche Residenz von dem Sektorfenster vernichtet, verfallen Sie Ka-ne diesmal zu einem wirklich strahlendem Abgang...



Daniel Distler

• Starten Sie das Spiel doch einmal anstatt mit „C&C“ am DOS-Prompt mit „C&C FUNPARK“. Nun sollten Sie in der Lage sein, alle Einzelspielermissionen mit einem Techlevel von 7 zu spielen. Das heißt Sie können schon im ersten Level den Tempel von NOD bzw. den Ionenbeamer benutzen. Sollten Sie im Besitz der Zusatz-CD „Der Ausnahmezustand“ sein, können Sie mit der gleichen Eingabe fünf neue Episoden mit ein paar Zusatzgags der Programmierer auswählen.

## MechWarrior 2

Wechseln Sie bei MW2 in den Simulator und halten die Tasten „STRG“ + „ALT“ + „Shift“ gedrückt können Sie folgende Cheat-Codes benutzen:

**BLORB** Unverwundbar  
**CGANKEM** Zerstört den anvisierten Mech  
**CIA** Unlimitiert Waffen verfügbar  
**COLDMISER** Wärmetauscher leiten unendlich viel Wärme ab  
**ENOLAGAY** Atombombe  
**MICHELIN** Sphären werden sichtbar  
**MIGHTYMOUSE** Unbegrenzt Jump Jet Juice  
**TLOFYGIRL** Der Mech bekommt Jump Jets  
**XXRAY** Röntgenblick

Alexander Werner

## Megaman X

Für all diejenigen, die sich mit Jim dem Erdwurm nicht recht anfreunden können und statt dessen lieber mit Megaman X durch die Gegend ballern, haben wir ein paar Tips zusammengestellt.

### TURBOBOOTS

Finden sich im Level des Chill Penguin.

### STAHLMANTEL

Diese Rüstung ist im Level Sting Chamoelion. An der Stelle vor der einstürzenden Höhle müssen Sie mit den Turbooots nach oben springen und einen Gegner besiegen (Verfolgungsroboter).

### TITANHELM

Den Helm finden Sie im Storm Eagle-Level hinter dem hohen Stahlgerüst in der Mitte des Levels.

### WEAPON-UPGRADE

Eine Erweiterung für alle Waffen, die Sie in der Flame Mammoth Stage finden. Um an das Upgrade heranzukommen, benötigen Sie den Titanhelm und die Turbooots. Nun zerstören Sie in der Mitte des Levels, kurz vor dem Lavasee, die Blöcke an der Decke.

### FEUERBALL

Wenn Sie alle Ausrüstungsgegenstände besitzen, sollten Sie nochmals die Mine des Armored Armadillo aufsuchen. Vor seiner Tür müssen Sie von der Lore den Abhang hochspringen. Da Sie dort noch nichts finden, springen Sie in den Abgrund. Das wiederholen Sie noch viermal, um den aus Street Fighter II bekannten „Sho-Ryu-Ken“ zu erhalten.

## Tips für die Endgegner

### STORM EAGLE

Sollten Sie zuerst aufsuchen. Ihn können Sie mit dem X-Buster leicht bezwingen.

### FLAME MAMMOTH

Ist der zweite Maverick. Dieser kann mit dem Tornado vom S-Eagle besiegt werden. Wenn Sie nur noch wenig Energie haben, sollten Sie sich in einer der oberen Ecken aufhalten, gelegentlich herunter-springen, feuern und wieder hochhüpfen.

## Pitfall



Bei Pitfall müssen Sie „MEOW-MEOWLIKEMEOWMAN“ eingeben, um neun Leben zu erhalten. „EATMOREBRAN“ erhöht die Continues-Anzahl auf neun. Mit „HATMAN“ verwandelt sich das Sprite „PAIDTOPLAY“ (läßt Harry etwas Außergewöhnliches tun, und mit „PUMPYUUP“ kommen Sie in den Genuß von 99 Items.

Alexander Werner

### CHILL PENGUIN

Seine Attacken sind nicht sehr wirkungsvoll, wenn Sie einfach versuchen, wegzuspringen. Dann nähern Sie sich dem Penguin wieder und wenden den Flammenwerfer an.

### SPARK MANDRILL

der gewaltige Robot-Affe, mag es gar nicht, wenn Sie seine Schaltkreise einfrieren. Sobald Sie ihn mit dem Ice Buster eingefroren haben, stellen Sie sich an den Rand des Screens und feuern wieder, sobald der Mandrill „aufhaut“.

### ARMORED ARMADILLO

steht als nächster Roboter auf der Liste. Mit Mandrills Blitzen zerstören Sie ihm die Schilde, der Rest ist kinderleicht! Wenn er im Bild herumkugelt, sollten Sie auf der linken Bildseite herunklettern.

### LAUNCH OCTOPUS

ist ein unter Wasser lebender Krakenroboter, der mit dem Rolling Shield terminiert werden kann. Leider wird dieses oft von seinen Raketen zerschossen, gegen die Sie fast keine Chance haben. Zum Glück nehmen diese jedoch nicht viel Energie weg.

### BOOMER KUWANGER

wirft mit seinen Hörnern um sich. Er muß mit den Zielfraketen jeweils nur einmal angeschossen werden, wenn er sich nicht gerade teleportiert.

### STING CHAMAELEON

ist der letzte Roboter vor Sigma, dem Oberbom-motz. Er hat das gemeinste Waffensortiment. Den Stacheln aus der Decke müssen Sie einfach aus dem Weg gehen. Seine Zungenattacken erkennen Sie daran, daß das Chamäleon sich ganz kurz in unsichtbarem Zustand nicht bewegt, bevor es herunterklettert. Durch einige Bumerangs ist aber auch diese Hürde zu nehmen.

### SIGMA

schickt erstmal sein Schößtier, das Sie mit Feuer und Eis besiegen soll. Dann kommt Sigma persönlich. Hier ist es praktisch, den Feuerball zu beherrschen! Nachdem Sigma das erste Mal besiegt wurde, flieht Sigmas Schädel in das Gebilde im Hintergrund. Den Schüssen müssen Sie ausweichen. Sobald eine Plattform herunterkommt, sollten Sie auf diese springen und den Schädel mit dem Rolling Shield beteuern.

## Microsoft Fury

Hier ein paar wirklich nützliche Cheat-Codes:

INTUFF	Unverwundbarkeit für 30 Sekunden
TRYMEON	Unverwundbar
JUMPNIT	Nächste Mission
STPNISH	Hover
SSMOKIN	Turbo (1.000 Einheiten)
LIVITUP	Turbo
GIVITUP	Alle Waffen
URDUSTD	Turbo Fury
TUFENUF	Schilde wieder aufladen
ICUNOMO	Unsichtbar für 30 Sekunden
WORMITX	Warp zu Planet X wobei „X“ für eine Zahl steht
PACKINX	Warp zu Level X wobei „X“ für eine Zahl steht
FRAMEIT	Frames pro Sekunde
SCOPEIT	Soundscope

Michael Silberbauer; Arnschwanger Str. 10; 93473 Zechning



## Pole-Position

### Tips zur Entwicklungsabteilung:

- Neuentwicklungen sollten am Anfang immer entsorgt und nicht verkauft werden, da die „hauseigenen“ Prototypen bei einem Verkauf sofort auf dem freien Markt zur Verfügung stehen.
- Da Neuentwicklungen nur über Zulieferer bezogen werden können und auch dort nicht sofort die neuesten Prototypen zur Verfügung stehen, sollte man sich so früh wie möglich eine Entwicklungsabteilung leisten. Kommt man zu spät, hängt man in der Entwicklung irgendwann zu sehr hinterher.

- Qualität hat seinen Preis! Dieses Sprichwort gilt auch bei der Entwicklungsabteilung. Im allgemeinen kann man sagen: Je höher der Preis, desto besser die Abteilung.

- Zu guter Letzt sollte man beim Einstellen des Entwicklungschefs einen Blick auf die Spezialgebiete riskieren. Teilweise hat ein Entwicklungschef zwei Spezialgebiete teilweise nur eins. Es ergeben sich aufgrund der Spezialisierung auf zwei Spezialgebiete keinerlei Nachteile. Um Kosten für Spionage bzw. Abwerben von Mitarbeitern zu sparen, sollte man daher einen Chef mit zwei Gebieten einstellen.

Viele unserer Kunden haben sich an dem umständlichen, ständigen Reparieren und Entsorgen von Teilen nach jedem Rennen gestört. Bei der CD-Version können Sie sich diese Arbeit sparen! Hier werden Sie sehen, daß der Lagerleiter ganz nach Ihren Wünschen handelt und nun Arbeiten wie Reparieren und Entsorgen völlig selbstständig erledigen kann. Nur für den Verkauf von Lagerbeständen müssen Sie sich noch aus ihrem warmen Büro in die kalte Werkstatt begeben.

Des weiteren wird die Tastaturbelegung in der CD-Version wieder dem Handbuch angeglichen.

**Ein Tip zum Schluß:** Es gibt einen Cheat in der Pole-Position-CD-ROM-Version, mit dem man während des Rennens Unfälle provozieren kann.

## Designtheorie am Beispiel - Teil 2

# Warcraft 2

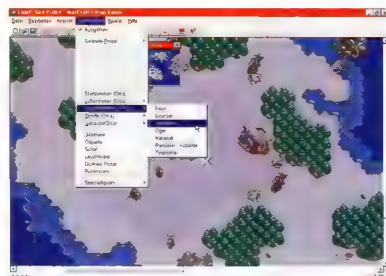
Es gehört heute bei Strategiespielen glücklicherweise fast schon zum guten Ton, einen Editor zum Design eigener Szenarien beizufügen. Vor einigen Jahren wäre dies fast undenkbar gewesen. Immerhin sind diese Editoren ein Teil der Game Engine, mit der auch die Profis ihre Originaldesigns entwerfen. Ihnen steht also ein sehr komplexes Programming-Tool zur Verfügung, dessen Anwendung nur durch die eigene Phantasie begrenzt ist. Online-Dienste und WWW-Seiten sind randvoll mit solchen user-generierten Szenarien, von denen viele leider den Upload nicht wert sind. Mit den folgenden Tips sollte es Ihnen jedoch problemlos gelingen, ein kompetentes Szenario zu entwerfen, das Spaß macht und eine echte Herausforderung darstellt.

**Von Markus Krichel**

Einer der besten Editoren dieser Art befindet sich in Warcraft 2. Selbst wenn Sie dieses Spiel nicht besitzen, sollten Sie trotzdem weiterlesen. Die hier angesprochenen Prinzipien sind auch auf andere Spiele anwendbar.

### Entwerfen Sie für sich selber

Es nutzt Ihnen rein gar nichts, wenn Sie als Anfänger versuchen, ein Szenario für Profis zu entwerfen. Gestalten Sie Ihre Designs grundsätzlich so, daß Sie selber Spaß damit hätten und es lösen könnten, selbst wenn es nicht von Ihnen wäre. Wenn Sie in der Tat ein Strategieprof sind, um so besser. Wenn nicht, sollten Sie bedenken, daß es außer Ihnen noch andere Spieler Ihres Kalibers gibt, die sich über Ihr Szenario sicher freuen. Versuchen Sie nicht, es allen recht zu machen - das ist unmöglich!



**Ein Editor mit kinderleichter Bedienung: eine vorbildliche Menüführung.**



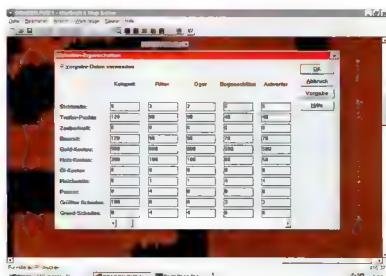
Wenn Sie sich einmal so richtig austoben möchten, so editieren Sie doch einfach eine Karte mit tonnenweise Dämonen, Zombies und Todesrittern.

Ihr Ziel besteht darin, einen Level zu entwerfen, den Sie mit Ach und Krach gewinnen können, der aber gleichzeitig Spaß macht. Dies ist ein wesentlicher Faktor - ein Spiel, das man nicht gewinnen kann, ist öde. Oder glauben Sie, es würde Spaß machen, mit Ihrer Thekenmannschaft gegen Real Madrid anzutreten?

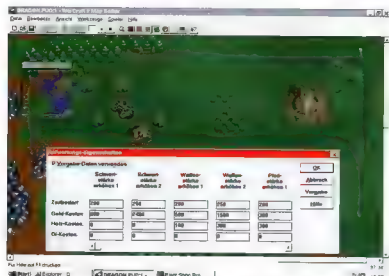
**MERKE:** Entwerfen Sie einen Level, der Ihrer Spielstärke entspricht. Die daraus resultierenden Missionen wirken kompetent und machen mehr Spaß!

### Gleichgewicht der Kräfte

Dies ist der wichtigste Aspekt Ihres Entwurfs, da hier alle Fäden zusammenlaufen. Ihr Szenario darf nicht zu leicht und nicht zu schwer sein. Wenn Sie in einem Gebiet eine prallgefüllte Goldmine platzieren, sollten Sie Ihrem Gegner ähnliche Vorteile einräumen. Alternativ geben Sie ihm eine Armee, die größer ist als die des Spielers. Die Anzahl der gegnerischen Truppen sollte in etwa der entsprechen, die Sie mit Ihren Ressourcen erstellen können. Diese spezielle Taktik gibt dem Gegner sogar einen Vorteil, da er sofort beginnen wird, Sie zu attackieren.



In diesem Menü legen Sie die Stärken für die einzelnen Charaktere fest



**Wieviele Geldeinheiten werden für eine Erhöhung der Waffenstärke benötigt? Antworten auf diese und ähnliche Fragen finden Sie hier.**

**MERKE:** Nur ausgewogene Ressourcen sorgen für einen wirklich ausgewogenen Spielspaß.

### Optimale Nutzung der Spielumgebung

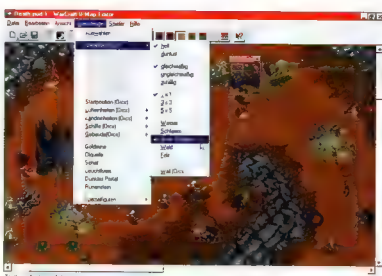
Hört sich einfach an, oder? Ist es auch - wenn man weiß, wie! Die Anzahl der Terrainobjekte spielt natürlich eine große Rolle, allerdings muß das Ganze auch gut aussehen. Gestalten Sie die Umgebung so natürlich wie möglich. Platzieren Sie Lichtungen in Wäldern, gestalten Sie ihre Küstengebiete und Flöße unregelmäßig. Lange, schnurgerade Strände oder quadratische Wälder existieren nicht in der Natur, warum sollten sie das in Ihrem Spiel tun? Akzentuieren Sie das Ganze mit strategisch platzierten Häfen, Buchten und Meerbusen oder lassen Sie einen Fluß ins Meer münden.

Ihre Spielumgebung sollte auch - im besten Sinne - irreführend sein. Bauen Sie eine schöne Straße in den Wald, die sich nach langer Wanderschaft als Sackgasse entpuppt. Lassen Sie einen Fluß vom Meer ins Landesinnere fließen, der in einem absolut nutzlosen See endet. Versuchen Sie den Spieler dazu zu bringen, die Umgebung zu erforschen und bestrafen Sie ihn für seine arroganten Vermutungen!

Selbstverständlich sinkt die Motivation sehr schnell, wenn alle Wege ins Nichts führen. Planen Sie daher auch einige positive Flöße. Natürlich soll der Gegner dafür auch etwas tun. Platzieren Sie einen Schatz, den er nur erreichen kann, wenn er sich einen Weg durch unwirtliches Gelände bahnen kann. Lassen Sie ihn erst eine Weile herumshippern, bevor er ein Olfed entdeckt. Wer diese Entdeckungen nutzen will, soll auch dafür zahlen. Entweder muß ein Verwaltungsgebäude oder eine



Ein fertiger Level mit allem, was dazugehört: ein Hafen und eine Öl-Raffinerie dürfen da natürlich nicht fehlen.



In diesem Menü können Sie allgemeine Einstellungen festlegen, aber auch Optionen wie „fester Schlamm“ stehen zur Verfügung.

Raffinerie gebaut werden oder man muß Arbeitskräfte bereitstellen, um diese Ressourcen zu bereits existierenden Gebäuden zu schleppen. Ihr Gegner sollte aus seinen Entdeckungen einen Vorteil ziehen können - allerdings keinen allzu großen.

**MERKE:** Gestalten Sie die Spielumgebung so glaubhaft wie möglich. Mutter Natur gibt hierfür die besten Beispiele.

### Auf die Plätze, fertig, los...

Wählen Sie den bestmöglichen Ausgangspunkt für Ihr Szenario. Bei der Wahl des Startpunktes sollten Sie darauf achten, daß dem Spieler genügend Zeit bleiben muß, um sich verteidigen zu können. Platzieren Sie Ansiedlungen weit genug voneinander entfernt oder, wenn Sie ein Flottenszenario planen, limitieren Sie die verfügbaren Örkormen, damit keiner der beiden Spieler zu schnell ein Schiff bauen kann.

Wenn Sie ein Schlachtenszenario entwerfen, geben Sie beiden Seiten eine rudimentäre Infrastruktur, z. B. eine Farm, ein Verwaltungsgebäude und einen Arbeiter. Falls Ihnen das noch zu großzügig erscheint, geben Sie ihm wenigstens die Mittel, um diese Teile herzustellen.

**MERKE:** Keine übertriebene Hast. Der Krieg beginnt früh genug.

### Rettung nach

Rettungsszenarien müssen etwas anders geplant werden. Das Gleichgewicht der Kräfte muß auch hier gewahrt werden, aber die Spielumgebung sollte in Form eines Labyrinths angelegt sein. Mit Mauern, Bäumen und Wasser lassen sich optisch ansprechende und anspruchsvolle Labyrinthebenen planen. Platzieren Sie feindliche Wachen an strategischen Punkten, deren Position vom Spieler mit etwas Nachdenken errahnt werden kann. Wachtürme sollten so platziert werden, daß der Spieler eine Chance hat, an ihnen vorbeizukommen oder sie - zugunsten eines feindgefüllten Sub-Labyrinths - zu umgehen. Sorgen Sie dafür, daß die Rettungstruppen sich zu gleichen Teilen aus Distanz- und Nahkämpfern zusammensetzen. Ach ja - vergessen Sie den Ausgang nicht!

### Kriegslisten

Überraschen Sie den Spieler. Geben Sie ihm das Gefühl, alles unter Kontrolle zu haben, bevor Sie ihm einen vor den Bürtel knallen. Eine solche Variante könnte folgendermaßen aussehen. Geben Sie dem Spieler einen leichten Vorteil über den Computer und platzieren Sie ihn in dessen Nähe. Der Spieler findet die feindliche Siedlung, hält sie in Schach und wiegt sich in Sicherheit. Was er nicht weiß, ist, daß Sie etwas weiter weg eine zweite feindliche Ansiedlung gleicher Stärke platziert haben, die sich nun in aller Ruhe entwickeln kann und zu einem späteren Zeitpunkt ihre Armeen aussenden wird. Das wird dem Spieler eine Lehre sein, Ihre zukünftigen Level genauer zu erforschen.

Viel Spaß.



## EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spielertips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.
5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.
6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

**CompuTec Verlag**  
**Redaktion PC GAMES**  
**Kennwort: TIPS & TRICKS**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

**Garantie**

## COVERDISK UND CD-ROM 5/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM) an folgende Adresse:

**Astut Media GmbH**  
**Reklamationen PC Games**  
**Am Steinacher Kreuz 22**  
**90 427 Nürnberg**

### PC GAMES 5/96

☐ DISKETTE ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

### COUPON für e-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

**Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?**

- ☐ Ja  
☐ Nein

**Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?**

- ☐ bis zu einer Woche  
☐ länger als eine Woche  
☐ länger als drei Wochen  
☐ länger als vier Wochen

**War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?**

- ☐ Ja, Ausgabe \_\_\_\_\_  
☐ Nein

**Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen? Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht):** \_\_\_\_\_

**Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?**

- ☐ Ja  
☐ Nein

Schicken Sie den Coupon  
an folgende Adresse:

**CompuTec Verlag**  
**Redaktion PC Games**  
**Kennwort: PCG Q-CHECK**  
**Isarstraße 32-34**  
**90 451 Nürnberg**

# PC Games CD-ROM 05/96

Ein zweites Mal haben wir unseren rasenden USA-Reporter Markus Krichel auf die Fährte von Richard Garriott gesetzt. Nachdem die PC Games Wing IV-Reportage im letzten Jahr auf allgemeinen Beifall gestoßen ist, befanden wir die Zeit für reif, uns dort nach neuen Projekten umzusehen. Also platze Markus Krichel - ein Kamerateam im Schlepptau - kurzerhand ins Büro von Lord British und bohrte erbarmungslos nach. Wie sieht Ultima 9 aus? Wie funktioniert Ultima Online? Wann kommt AH-64 Longbow? Warum hat Richard Garriott so ein breites Kreuz? Die Programmierteams bei Origin gaben ihm bereitwillig Auskunft - und noch viel mehr: Richard Garriott lud Markus Krichel sogar auf sein Privatgrundstück ein. Da das Filmmaterial nie und nimmer auf eine einzige CD-ROM gepaßt hätte, sehen Sie das Märchenschloß von Lord British allerdings erst auf der nächsten Cover-CD-ROM. In Teil 1 unserer Reportage konzentrieren wir uns diesmal auf die neuesten Produkte, in Folge 2 dann auf das Privatleben des Ultima-Schöpfers. Der Filmbericht aus Texas ist freilich nicht das einzige Highlight. In der

CD-Rubrik „Special“ finden Sie eine Vollversion des Grafikadventures Tom Long, die ersten Programmeinsendungen unserer Leser, ein Demo-Tool, mit dem Sie selbst coole Pop-Musik kreieren können, sowie eine Light-Version des neuen T-Online Decoders. Trotz dieser Fülle an Sonderthemen wurde die Rubrik „Demos“ natürlich nicht vernachlässigt. Unter den 18 Programmen befinden sich so schimmernde Neuerscheinungen wie Die Siedler 2, Tohshinden und Earthworm Jim. Auch zu Command & Conquer steht inzwischen eine deutsche Demo zu Verfügung. Wenn es wirklich noch jemanden geben sollte, der bei der Kaufentscheidung schwankt, kann er sich jetzt endlich ein (kostenloses) eigenes Bild von dem Strategiehit machen.



## D

### Demos

Anvil of Dawn (nur DOS).....	43
Azrael's Tear (DOS).....	43
Chronicles of the Sword (DOS).....	43
Command & Conquer (DOS).....	43
Die Siedler 2 (DOS).....	44
Earthworm Jim (Win 95).....	44
Earthworm Jim 2+1 (nur DOS).....	44
Evocation (DOS).....	45
Formel 1 Manager (DOS).....	45
Gearheads (Win 3.1/Win 95).....	45
MAGI (nur DOS).....	45
Manic Karts (DOS).....	46
Shannara (DOS).....	46
Super Stardust (nur DOS).....	46
Terra Nova (DOS).....	46
Think-X (Win 3.1).....	46
Tohshinden (DOS).....	46
Virtual Snooker (DOS).....	47

### Bugfixes

SU-27 Flanker V1.03.....	48
CIVNet V1.2.....	48
Torin's Passage.....	48
Terminator Future Shock US-Version V1.20.....	48
PBA Bowling V1.13.....	48
Albion Demo-Update.....	48

### Special

Tom Long - Vollversion.....	47
Die Origin-Reportage (Teil 1).....	47
PC Games Lesereinsendungen (Teil 1).....	47
T-Online BTX-Decoder.....	47
Magix Music Maker-Demo.....	47

# INHALT

## Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT“ aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.).

**Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips&Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren“.**

Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTO-EXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand“, das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

## Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer“ Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z.B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen (Lesefehler von Laufwerk D: oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.



## Wichtiger Hinweis

Der Computer-Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virens Scanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

## Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl

„Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten“ herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepasst. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE“ doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafi-

schen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus.

Folgende Demoprogramme lassen sich nicht unter Windows 95 starten:

- Arvil of Dawn
- Earthworm Jim 2+1
- MAGI
- Super Stardust '96



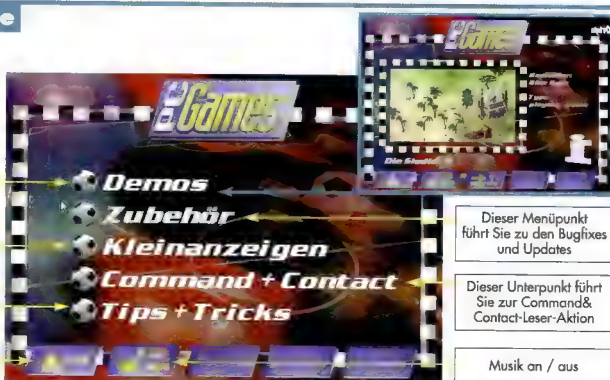
## Das Interface

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips&Tricks-Datenbank

Zurück zu DOS

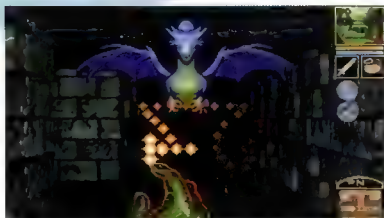


Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command&Contact-Leser-Aktion

Musik an / aus

## Anvil of Dawn



**Hardware-Voraussetzungen:** 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, VGA-Grafikkarte, Maus  
**Bitte beachten:** Windows-95-Benutzer können diese Demo nur vom „MS-DOS-Modus“ aus starten.

Schnüren Sie schon mal Ihr Ränzlein und füllen Sie die Thermoskanne auf: New World Computing erwartet Sie zu einem Rollenspiel-Abenteuer in einer komplett gerenderten VGA-Welt. Auf Ihrer Tournee machen Sie Bekanntschaft mit den absonderlichsten Fantasy-Bewohnern, finden Hunderte von Waffen und Artefakten und eignen sich im Lauf der Zeit 25 nützliche Zaubersprüche an. Das Intro, das nach dem Spielstart angezeigt wird, können Sie mit einer beliebigen Taste abbrechen. Wenn Sie im spielbaren Teil des Demos angelangt sind, finden Sie sich vor den Toren einer riesigen Burg wieder. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, verändert sich der Mauscursor in einen Richtungsfeil – mit der linken Maustaste können Sie eine Bewegung oder Drehung einleiten. Das Gesicht-Symbol am rechten, oberen Bildschirmrand führt Sie in den Charakter-Bildschirm. Dort können Sie sich verschiedene Charakterwerte anzeigen lassen oder gefundene Gegenstände (Schwerter, Rüstungen usw.) mittels Drag&Drop auf Ihre Heldenfigur ziehen. Wenn Sie auf Ihrem Weg auf Monster treffen, können Sie mit einem Linksklick auf das Schwertsymbol (rechts oben am Bildschirm) einen Hieb ausführen. Falls Sie Gegenstände aus einem Raum mitnehmen können, verändert sich der Mauszeiger über dem Gegenstand in ein Greifhand-Symbol. Um ihn in Ihr Inventory aufzunehmen, klicken Sie einmal links auf den betreffenden Gegenstand und ziehen ihn auf das Gesicht am rechten, oberen Bildschirmrand. Falls Sie in bestimmten Situationen Zaubersprüche anwenden können, erkennen Sie das an einem neuen Symbol am rechten Rand. Obwohl eine Maus zur Bedienung von Anvil of Dawn vollkommen ausreicht, gibt es interessante Tastenbelegungen:

Tastaturbelegung	
Taste	Aktion
1-9	Drehgeschwindigkeit einstellen
C	Charakter-Screen aufrufen
L	Schwerfieb ausführen
A	Automap-Bildschirm
[ESC]	Demo verlassen

## Azrael's Tear

**Hardware-Voraussetzungen:** 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

Spannende Unterhaltung ist garantiert bei Azrael's Tear von Mindscape: Dabei nehmen Sie ein gespenstisches Gemäuer unter die Lupe und kämpfen gegen die



haarsträubendsten Kreaturen. Unterwegs werden Sie immer wieder mit geheimschmalz-zehrenden Puzzles konfrontiert. Anhand der spielbaren Demo können Sie die ersten Schritte in den hochauflösenden 3D-Dungeons unternehmen! Die grundlegende Steuerung des Spiels finden Sie gleich anschließend. Wenn Sie alle Steuerungsmöglichkeiten kennenlernen wollen oder ein paar Tips zur Lösung der ersten Puzzles haben möchten, so lesen Sie bitte die Datei „README.TXT“ im Spielverzeichnis Ihrer Festplatte (nach der Installation der Demo).

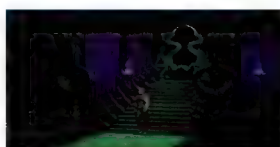
## Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor hoch	Vorwärts laufen
[SHIFT] + Cursor hoch	Vorwärts rennen
Cursor runter	Rückwärts laufen
Cursor links/rechts	Noch links/rechts drehen
[BILD] hoch/runter	Noch oben/unten schauen
1,2,3	HUD-Auflösung verändern
M	Automapping ein-/abschalten
H	Hilfe-Modus
Leertaste	Zwischen Bewegungs- und Kampfmodus umschalten

Die Maussteuerung ist für den Kampf- und Bewegungsmodus unterschiedlich. Während die linke Maustaste im Bewegungsmodus dafür benutzt wird, Objekte zu scannen („untersuchen“) und aufzunehmen, dient sie im Kampfmodus zum Abfeuern Ihrer Waffe. Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, können Sie im Bewegungsmodus den Kopf drehen.

## Chronicles of the Sword

**Hardware-Voraussetzungen:** 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus



Die optischen Ähnlichkeiten zum Atk-Über-  
 raschung-Hit „Der  
 Druidenritzel“ (alles

Druid) sind kein Zufall, stammen doch beide vom selben Programmerteam: Chronicles of the Sword ist ein spannendes Adventure mit gerenderten Fullscreen-Locations, bei dem Sie als tapferer Jüngling zu Zeiten König Arthurs einen grausamen Mord aufklären sollen. Das Benutzerinterface ist denkbar einfach aufgebaut – Sie benötigen lediglich eine zwei-Tasten-Maus, um alle Programmfunktionen aufzurufen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über den Bildschirm fahren, können Sie verschiedene Veränderungen in seinem Aussehen beobachten: nimmt der Zeiger die Form zweier Fußabdrücke an, so können Sie eine Location durch diesen Ausgang verlassen (linke Maustaste). Füllt sich der Cursor hingegen rot aus, so können Sie mit einem Gegenstand oder einer Person am Bildschirm interagieren (Aufnehmen, Sprechen usw.). Ein Druck auf die rechte Maustaste ruft Ihr Inventory auf, von dem Sie auch weiter in das Options-Menü gelangen.

## Command &amp; Conquer



**Hardware-Voraussetzungen:** 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, VGA-Grafikkarte, Maus

Der Echtzeit-Strategie-Hit der Westwood Studios hat im Herbst 1995 wie eine Bombe eingeschlagen. Brillante 3D-Zwischensequenzen, ein famoser Soundtrack, perfekte Steuerung, ausgefeilte Levels und ein unübertroffener Multiplayer Modus (via Netzwerk oder Modem) kapitulierten Command & Conquer auf die Spitze der Beliebtheitskala. Wenn Sie noch nie mit Command & Conquer zu tun hatten, ist es für Sie unabdingbar, sich in die wichtigsten Grundbegriffe einzulesen. Virgin Deutschland hat für alle Spieler einen sehr verständlichen deutschen Anleitungstext vorbereitet. Lesen Sie bitte die Datei „DEMOMAN.TXT“ oder „DEMOMAN.WRI“ im Verzeichnis „DEMOSVCC“ der PC Games CD-ROM. Falls Sie außerdem noch technische Fragen haben, sollten Sie die Datei „README.TXT“ oder „README.WRI“ im selben Verzeichnis konsultieren.

## Die Siedler 2: Veni, vidi, vici

**Hardware-Voraussetzungen:** 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus



Und da soll noch einer behaupten, daß Wirtschaftssimulationen grundsätzlich optisch reizlos und auf die Dauer monoton sind: Die Siedler 2 von Blue Byte verwöhnen nicht nur mit herziger SVGA-Grafik, sondern sind auch ein Garant für monotone Kurzweil. Die Demo-Version enthält das erste von insgesamt zehn aufeinander folgenden Kapiteln, bei dem Sie alle relevanten Funktionen kennenlernen.

### Spielanleitung

Nach der Festplatten-Installation und dem Aufruf des Programms erwartet Sie das Hauptmenü von Die Siedler 2. Folgende Menüpunkte werden angeboten:

Starta Training	Tutorial für Einsteiger
Starta Demo	Komplette Mission mit (fast) allen Gebäuden
Letztes Spiel fortsetzen	Lädt den letzten Spielstand
Spiel laden	Lädt einen beliebigen Spielstand
Was gibt es Neues?	Die neuen Features im Überblick
Optionen	Anpassen der Bildschirm-Auflösung
Programm verlassen	Beendet Die Siedler 2

Zunächst sollten Sie im Menüpunkt „Optionen“ die Bildschirm-Auflösung mit der vorhandenen Hardware abstimmen. Zur Auswahl stehen: 640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768 sowie 1.280 x 1.024 Bildpunkte. Besitzer von 14"-Monitoren sollten die niedrigste Auflösung wählen, ab einem 15"-Bildschirm lohnt sich wegen der besseren Übersicht auch die 800 x 600 Pixel-Einstellung.

Wenn Sie noch keinerlei Erfahrung mit dem Spielprinzip und Interface von Die Siedler haben, empfiehlt sich das Tutorial, bei dem Sie die wichtigsten Gebäude und Funktionen kennenlernen. Klicken Sie auf „Starta Training“ und warten Sie ab, bis der Level geladen wird. In der Bildschirm-Mitte erscheint ein Zahl (Ihr Hauptquartier), und eine Meldung informiert Sie über Ihre erste Aufgabe. Zunächst sollen Gebäude für einen Holzfaller und einen Steinmetz sowie ein Sägewerk errichtet werden. Wenn Sie den Mauszeiger über das Gebiet bewegen, werden Sie feststellen, wie sich der Cursor verändert. Folgende Symbole können aufdecken:

Fahne	Hier können Sie eine Fahne aufstellen
Kleines Haus	Hier können Sie ein kleines Gebäude (Forsthaus, Fischerhaus etc.) errichten
Mittleres Haus	Hier ist der Bau eines mittleren Gebäudes (Bäckerei, Schmiede etc.) möglich
Burg	Hier läßt sich ein Bauwerk mit großem Platzbedarf (Schweinestütz, Bauernhof etc.) hochziehen
Bergwerk-Symbol	Hier kann ein Bergwerk installiert werden

Durch Betätigen der Leertaste können Sie sich alle möglichen Baustellen anzeigen lassen.

Suchen Sie sich eine Stelle in unmittelbarer Nähe zum Camp, an der Sie ein kleines Haus errichten können. Klicken Sie dort mit der linken Maustaste, und aus einer Dialogbox wählen Sie das Häuschen für den Holzfaller. Nun müssen Sie nur noch einen Weg vom Hauptquartier zur Baustelle schaffen. Dies funktioniert ganz einfach, indem Sie die Fahne vor der Baustelle und anschließend die Fahne am Ziel anklicken – fertig! Auf dem dazwischenliegenden Weg können die Arbeiter und Boten hin- und herpendeln. Auf die gleiche Weise verfahren Sie beim Bau der beiden anderen Gebäude.

### Nützliche Hinweise:

- Alle produzierten/vorrätigen Waren werden grundsätzlich von einem Fährchen zum nächsten transportiert
- Die Landschaft läßt sich scrolen, wenn Sie die rechte Maustaste festhalten und den Cursor bewegen.
- Informationen zu einem Gebäude werden angezeigt, wenn Sie es mit der linken Maustaste anklicken.
- Den Lagerbestand des Hauptquartiers erfahren Sie, sobald Sie dieses Gebäude mit der linken Maustaste anwählen
- Wege können abgerissen werden, indem man direkt auf den Pfad klickt und das Scheren-Symbol anklopft.
- Die Bedeutung der Ikonen am unteren Bildschirmrand (von links nach rechts):

Gesamt-Überblick über die bereits erforschte Karte

Statistiken und Analysen

Optionen, Spielstand laden/speichern

Aktuelle Meldungen (max. 20)

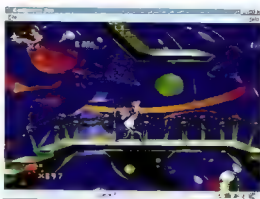
### Tastaturbelegung:

P	.....Pause
H	.....Wechselt zum Hauptquartier
N	.....Schaltet zurück zur Ausgangsposition
B	.....Öffnet das Nachrichtenfenster
Leertaste	.....Anzeige möglicher Baustellen (an/aus)
C	.....Zeigt die Bezeichnung der Gebäude
Z	.....Zoomt das aktuelle Fenster
V	.....Spielbeschleunigung an/aus (erkennbar am Icon in der oberen rechten Bildschirmcke)
Alt-W, Esc oder Rechte Maustaste	.....Schließt aktuelles Fenster
Alt-Q	.....Die Siedler 2 verlassen
F1	.....Spielstand laden
F2	.....Spielstand speichern
F3	.....Karten-Fenster an/aus
F8	.....Anzeige der Tastaturbelegung
F9	.....Anzeige der README-Datei
F10	.....CD-Audio-Einstellungen
Alt-F10	.....Midi-Jukebox
F11	.....Anzeige des nächsten Missionsziels
F12	.....Options-Fenster

## Earthworm Jim 1

### Hardware-

**Voraussetzungen:** 486 DX-33, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus, optional: Gamepad, Windows 95



Eben noch ein Bestseller auf dem Sega Mega Drive, jetzt schon unter Windows 95: Earthworm Jim tut sich kurzem auch durch's Fenster. Activision setzte das preisgekrönte Jump & Run von Konsolen-Allmeister David Perry (u. a. Cool Spot, Aladdin) 1:1 für den PC um. Bereits in diesem vollstündigen Demo-Level erwarten Sie Gags am laufenden Band. Die Windows-Hilfedatei enthält zusätzliche Hintergrundinformationen und Bedienungshinweise.

### Tastaturbelegung

Taste	.....Aktion
W	.....Springen (mehrmalig für Helikopter-Sprung)
E	.....Feuer
Q	.....Peitschen
Cursortasten	.....links/rechts/hoch/runter

## Earthworm Jim 2+1

**Hardware-Voraussetzungen:** 486 DX/2-66, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte,

Tastatur oder Gamepad

**Bitte beachten:** Windows-95-Benutzer können diese Demo nur vom „MS-DOS-Modus“ aus starten.

Die totale Wurm-Kur kommt von Rainbow Arts: Folge 2 eines der besten Jump & Run aller Zeiten plus der komplette erste Teil sind in diesem Gute-Laune-Paket vereint. Hinführend komische Animationen, originelle Soundeffekte und spritzige Musikeinlagen sind nur einige der herausragenden Tugenden der beiden legendären Plattform-Hüpferlein mit dem drahtgitterischen Erdworm.



## Tastaturbelegung

Taste	Aktion
P	Spiel pausieren
[ESC]	Spiel verlassen
[F2]	Frame-Rate an Ihr System anpassen
[F3]	Zwischen hoher und niedriger Auflösung umschalten
J	JoyPad aktivieren/deaktivieren
.....	JoyPad recalibrieren
R	Plasma-Blaster abfeuern
[SHIFT]	Peitschenhieb
[CTRL]	Springen (mehrmalig für Helikopter-Sprung)
Cursor-tasten	links/rechts/hoch/runter

## Evocation

## Hardware-Voraussetzungen:

486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Sie haben mit Begeisterung Myst gespielt, und jetzt gelüftet es Sie nach neuen intellektuellen Herausforderungen? Evocation ist ein Adventure mit ungewöhnlichen Puzzles und mindestens ebenso ausgefallener Grafik - nicht umsonst lautet der Untertitel dieses komplett in Deutsch erhältlichen Spiels: „Zwischen Traum und Wirklichkeit“.



## Formel 1 Manager



## Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Zum Formel 1-Rennspiel von MicroProse gibt es jetzt ein passendes Manager-Gegenstück. Der Formel 1 Manager von Software 2000 läßt Sie in die Welt der Männer einsteigen, die mit dem Motorsport das wirklich große Geld machen. Wenn Sie sich schon immer gefragt haben, warum Michael Schumachers Anzug mit Aufnahmen und Schildern nur so gespickt ist, bekommen Sie in diesem Spiel die Antwort. Da ein spielbares Demo vermutlich erst für eine der nächsten Ausgaben fertiggestellt wird, präsentieren wir Ihnen in der Zwischenzeit das komplette Intro sowie einen Trailer.

## Gearheads

## Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1/95

Sicher kennen Sie diese kleinen, mechanischen Aufzieh-Figuren aus Blech, wie es sie wohl in jedem Kinderzimmer gibt. Wenn man ein paar besonders ausgefallene Exemplare dieser Gattung nun gegeneinander antreten läßt, wird daraus ein überaus turbulentes Geschick-

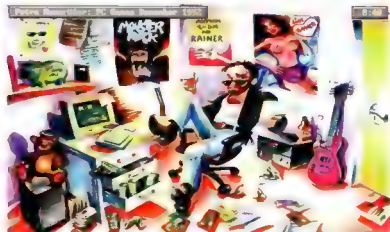
lichkeits-Vergnügen für bis zu zwei Spieler. Mit der Demo-Version können Sie Ihre ersten Gearheads-Gefechte austragen! Um zu gewinnen, müssen Sie der erste sein, der 21 dieser besagten Aufzieh-Figuren unbeschadet auf die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes dirigiert. In der Demo haben Sie drei verschiedene Toys zur Verfügung. Jedes dieser Spielzeuge hat ein bestimmtes Gewicht und eine bestimmte Geschwindigkeit beim Überqueren des Spielfeldes. Wenn sich ein Spielzeug erst einmal auf dem Spielfeld befindet, können Sie es nicht mehr steuern. Deshalb sollten Sie nach dem Auswählen einer Figur kurz warten, bis sein Federwerk weit genug aufgezogen ist.



## Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Spieler 1:	
Cursor links/rechts	Ein Spielzeug auswählen
Cursor hoch/runter	Vertikale Startposition für das Spielzeug auswählen
Rechte [STRG]-Taste	Spielzeug aussetzen
Spieler 2 (Im 2-Spieler-Modus):	
Z/C	Ein Spielzeug auswählen
S/X	Vertikale Startposition für das Spielzeug auswählen
Linke [SHIFT]-Taste	Spielzeug aussetzen

## Mag!



## Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

**Ritte beachten:** Windows-95-Benutzer können diese Demo nur vom „MS-DOS-Modus“ aus starten.

Deutschlands Computerspiel-Magazine sind das Thema einer neuen Wirtschaftssimulation von Greenwood Entertainment: Bei Redaktionskonferenzen wird um Wertungen gefeilscht, Sie verteilen Testmuster und verfolgen die Verkaufszahlen der aktuellen Ausgaben. Schnupern Sie doch mal unverbindlich rein in die Welt von PC Games und Konsolen! Zu Spielbeginn legen Sie einige grundsätzliche Einstellungen fest. Nachdem Sie „Neues Spiel beginnen“ angewählt und die Anzahl der Spieler bestimmt haben, müssen Sie Ihren Namen sowie den Namen Ihres neugegründeten Verlags eingeben. Für den Anfang wird die Schwierigkeitsstufe „Anfänger“ genügen. Aus den drei möglichen Spielzielen wählen Sie ein beliebiges aus. Anschließend finden Sie sich im Konferenzzimmer der Redaktion wieder.

## Der Konferenzraum

Von diesem Bildschirm aus haben Sie die Möglichkeit, sich einen Überblick über die Konkurrenzmagazine („Magazine“) zu verschaffen, Ihre finanzielle Lage zu checken („Finanzen“) sowie sich am Arbeitsmarkt nach Mitarbeitern umzusehen („Stellenmarkt“). Der Menüpunkt „Verlag“ macht zu Spielbeginn noch keinen Sinn. Im Konferenzraum sollten Sie zunächst einige Mitarbeiter einstellen. Klicken Sie sich durch die Liste der angezeigten Namen und suchen Sie sich anhand der Qualitäten der einzelnen Bewerber einige feste und freie Redakteure aus. Achtung: es kommt natürlich auch vor, daß der eine oder andere Redakteur Ihr Einstellungsangebot ablehnt. Wenn Sie Ihre Crew zusammenhaben, klicken Sie auf „Weiter“.

## Die Aufmachung Ihres Magazins

Jetzt geht es daran, das Layout für Ihr neues Spielheft festzulegen. Nachdem Sie sich für Farbe oder Schwarzweiß für Titelseite und Inhaltseiten entschieden haben, wählen Sie aus den angebotenen Grundlayouts ein ansprechendes aus und geben Ihrem Kind schließlich noch einen Namen. Anschließend gibt es, die Rubriken (Themenbereiche) Ihrer Startausgabe festzulegen.

## Spielbeginn: Ihr persönliches Büro

Jetzt kann das eigentliche Spiel beginnen. Da MAG! über weitaus mehr Optionen verfügt als

andere Wirtschaftssimulationen, würde eine detaillierte Beschreibung aller Möglichkeiten unter CD-ROM-Seiten sprengen. Verschaffen Sie sich daher selbst einen Überblick über alle Räume und Funktionen, indem Sie vom Flur aus alle Zimmer besuchen. Wir geben Ihnen im folgenden ein paar wichtige Tipps zum Spiel:

- Zu Spielbeginn sollten Sie einige fähige Auslandsredakteure einstellen, die das Magazin mit wichtigen Infos und News aus aller Welt versorgen.
- Achten Sie darauf, daß das Preis-Leistungs-Verhältnis Ihres Magazins stimmt. Wenn Ihr Magazin bei gleichem Preis weniger bietet als die Konkurrenzmagazine, werden Sie nicht viele Leser gewinnen.
- Vergessen Sie nicht, einen Abonnentenservice einzurichten. Er bringt Ihnen eine ständige Einnahmequelle.
- Achten Sie bei der Vergabe der Testmuster darauf, daß ein Mitarbeiter auch möglichst nur Spiele aus seinem Fachbereich zugeleitet bekommt. Andernfalls kommt es zu ungenauen oder falschen Wertungen.
- Versäumen Sie es nicht, die Rubrik „Kontaktpflege“ ausreichend auszubauen. Als Spielmagazin sind Sie schließlich auf die Testmuster der Spielefirmen angewiesen.

## Manic Karts

### Hardware-

**Voraussetzungen:**  
486 DX/2-66, 8 MB  
RAM, DoubleSpeed-CD-  
ROM, VGA- bzw. SVGA-  
Grafikkarte, Maus/Joystick

Erinnern Sie sich noch an Super Karts? Das Rennspiel von Manic Media markierte bereits vor einem Jahr einen Quasi-Standard unter den Kart-Simulationen. Der Nachfolger Manic Karts bietet u. a. hochauflösende Grafik und abwechslungsreichere Strecken. Der London-Parcours dieser spielbaren Demo-Version läßt sich ohne Einschränkungen betreiben! Da nur wenige Tasten während der Rennen benötigt werden, bietet sich die Tastatursteuerung an. Joypads und Joysticks werden natürlich auch unterstützt. Standardmäßig ist die Demo auf Tastatursteuerung eingestellt, wenn Sie andere Einstellungen möchten, so machen Sie diese vor dem Rennen im Options-Menü.

### Tastaturbelegung

Taste	Aktion
A	Beschleunigen
Y	Bremsen
Komma-Taste	Links
Punkt-Taste	Rechts
[ALT]	Rückwärtsgang
[TAB]	Sonderfunktion auswählen (Turbo, SuperGrip)
Leertaste	Sonderfunktion aktivieren
[F1]/[F2]	Kameraperspektive festlegen
[ESC]	Zurück ins Hauptmenü
[ALT]-Q	Zurück zu DOS

Wenn Sie eine komplette Übersicht der Tastaturbelegung mit allen Shortcuts für die zahlreichen Kamerareinstellungen einsehen möchten, so lesen Sie bitte die Datei „README.DOC“ im Verzeichnis „DEMOS/KARTS“ der PC Games CD-ROM.

## Shannara

### Hardware-Voraussetzungen:

486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte

Ist's nun ein Adventure oder ein Rollenspiel? Den Freunden des renommierten Fantasy-Autors Terry Brooks mag's egal sein, denn Legend Entertainment hat nach einer Reihe von erstklassigen Text-Adventures tief in die Trickliste gegriffen und Shannara mit SVGA-Grafik, liebevollen Animationen, lausiger Musik und phantastischer (deutscher!) Sprachausgabe ausgestattet.

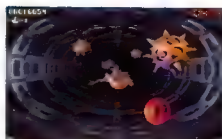


## Super Stardust '96

**Hardware-Voraussetzungen:** 386 DX-40 (486 DX/2-66 empfohlen), 4 MB RAM (8 MB RAM empfohlen), VGA-Grafikkarte

Stellen Sie sich Xenon 2 von den Bitmap Brothers in 3D vor, und Sie haben Super Stardust '96: Satte drei von insgesamt 30 Levels des neuen Arcade Action-Shooters präsentiert Ihnen

Gametek auf der Cover-CD-ROM des Monats: An Bord eines kleinen Raumschiffs donnern Sie Tunnels entlang und eliminieren die gerenderten Objekte, die Ihnen mit Irrsinnsgeschwindigkeit entgegenrasen. Die Tastaturbelegung wird in der Demo erklärt.



## Terra Nova

### Hardware-

**Voraussetzungen:**  
486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-  
Grafikkarte, Maus

Das Looking Glass-Team kehrt vom Flight Unlimited-Cockpit wieder auf den Boden der Tatsachen zurück - und dort geht es mächtig zur Sache: Ihr neues Actionspiel Terra Nova ist ein Feuerwerk aus Gefechten in einer 3D-Landschaft, Videosequenzen und schnellfahrenden Missionen. Testen Sie das einmalige Terra Nova-Feeling anhand des spielbaren Demo-Levels! Bevor Sie in das Demo einsteigen, empfehlen wir Ihnen, den Testbericht in dieser Ausgabe durchzulesen. In einem Extrakasten erklären wir Ihnen alle Bedienelemente im Inneren Ihres Kompanzuges.



### Tastaturbelegung

Taste	Aktion
G	Vollbild-Darstellung
I	Infrarot-Ansicht
Leertaste	Jumpjets aktivieren
[F1]/[F3]	Squad-Mitglied rufen
[F4]	Komplette Squad rufen
[F8]	Missionsziele anzeigen
1 - 4	Waffenauswahl
[SHIFT] - Bindestrich	Hilfebildschirm anzeigen
Punkt-/Kommataste	Kartenausschnitt zoomen
M	Kartenfenster/Sichtfenster vertauschen
Q/E	Blick nach links/rechts drehen
R/V	Blick nach oben/unten drehen
F	Blick zentrieren
B	HUD-Ausschnitt vergrößern / verkleinern
Linke Maustaste	Waffe abfeuern
Rechte Maustaste	Zielsystem aufschalten
W/S	Vorwärts bewegen
A/D	Nach links/rechts drehen
Y/C	Sidestep nach links/rechts
U/Z	Mögliche Ziele durchgehen
O	Options-Menü
[STRG]-[ESC]	Mission abbrechen
[ALT]-X	Spiel beenden

## THINK-X für Windows

### Hardware-Voraussetzungen:

486 DX-40, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Windows  
3.1/3.11/95

Eine echte Bereicherung des in letzter Zeit etwas unterrepräsentierten Denkspiel-Genres liefert das junge österreichische Label Jo-Wood Productions: 168 Levels lang ist es Ihre Aufgabe, zwei oder mehr Spielsteine durch Berühren verschwinden zu lassen. Detailliert gerenderte Grafiken und ein flatter Soundtrack sind weitere Highlights von THINK-X. Die deutsche Hilfefunktion erklärt Einsteigern das Spielprinzip in verständlichen Sätzen - klicken Sie nach dem Spielstart einfach auf den „HELP“-Button!



## Totshinden

**Hardware-Voraussetzung:** 486/66, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM

Am Beispiel von Virtua Fighter Remix, Panzer Dragon und nach anderen Saturn-Knüllern beweist der Videospiele-Gigant SEGA derzeit, daß 32 Bit-Konsolenspiele in ähnlicher Qualität auch auf PCs machbar sind. Dem schließt sich der Hersteller Playmates jetzt an: das

PlayStation-Beat 'em Up Tokushinden wird ohne 3D-Beschleunigerkarten auf PC lauffähig sein. In der spielbaren Demo können Sie einen Probekampf wagen. Nach dem Intro landen Sie im Haupt-Auswahlschirm, wo Sie mit den Cursor- und (RETURN) eine Spielvariante bzw. das Optionen-Menü auswählen können. Wenn Sie kein Gamepad als Eingabegerät angewählt haben, gilt für die Demo folgende Tastenbelegung:



#### Tastaturbelegung

Taste	Aktion
<b>Kämpfer 1</b>	
A/D	rechts/links
W/S	nach oben/unten
R	niedriger Schlag
T	hoher Schlag
F	niedriger Fußtritt
G	hoher Fußtritt
I/Q	Rolle nach links/rechts
4	Combo #1
E	Combo #2

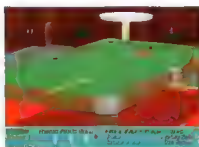
Für eine Auflistung der Tasten des zweiten Spielers im Mehrspieler-Modus rufen Sie bitte den Menüpunkt „Options“ im Hauptmenü auf.

### Virtual Snooker

#### Hardware-Voraussetzungen:

486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Neben Darts und Cricket gilt Snooker – eine ungemein reizvolle Variante des hierzulande äußerst populären Pool-Billard – als eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen auf der britischen Insel. Die Demo-Version läßt Sie zum virtuellen Queue greifen und alle elementaren Features der brandneuen Snooker-Simulation von Interplay ausprobieren. Die Spielsteuerung, die Snooker-Regeln und weitere Feinheiten finden Sie in der umfangreichen Hilfefunktion, die Sie während des Spiels jederzeit mit der rechten Maustaste aufrufen können.



### PC Games Origin-Reportage (Teil 1)



...zum zweiten Mal haben wir unserem Amerika-Korrespondenten Markus Krieschel ein Filmteam an die Fersen gehängt, um sich im Land der unbegrenzten Budgets nach heißen Neuigkeiten umzusehen. Bei seinem Besuch in den Origin-Hallen präsentiert er Ihnen diesmal erste Bilder von brandneuen Spielen. Im zweiten Teil unserer Reportage (auf der nächsten PC Games) wird er von Richard Garriott sogar in dessen Domizil eingeladen.

### Magix Music Maker-Demo

Anspruchsvolle Techno- oder Dance-Stücke selbst programmieren? Kein Problem – mit dem Music Maker der Firma Magix können Sie mit einigen Mausklicks den Grundstein für Ihr eigenes Musikstudio legen. Bevor Sie die Demoversion mit Ihrem Windows-Dateimanager über die Datei „D:\MAGIX\MUSMAK-D.EXE“ starten, sollten Sie die Textdatei „MUSMAK-D.WRI“ gut durchlesen. Weitere Informationen über die Bedienung dieses außergewöhnlichen Tools finden Sie in der integrierten Windows-Hilfe.

### T-Online Decoder

Für alle, die es noch nicht wissen: T-Online ist der neue Online-Dienst der Deutschen Telekom, der einfach alles kann: Btx, Btx plus, Internet und eMail. Sie brauchen sich nur einmal anmelden, und schon können Sie überall mitmischen. Ob Home-Banking mit Btx oder globale Kommunikation via eMail, ob Weltreisen im Internet oder Online-Chats in Btx plus – Ihrem Vergnügen sind praktisch keine Grenzen mehr gesetzt. In der vorliegenden, speziell für PC Games-Leser angefertigten Light-Version (ohne Internet- und eMail-Software) können Sie über den T-Online-Gostzugang schon einmal „hineinschnuppern“. Doppelklicken Sie über den Windows-Dateimanager einfach das Programm „INSTALL.EXE“ (Verzeichnis D:\TONLINE). Nach abgeschlossener Installation sollten Sie die Kurzanleitung in der T-Online-Programmgruppe durchlesen.

### Leser-Einsendungen (Teil 1)

Jetzt hat unser Aufruf zu aktiver Beteiligung also doch gefruchtet: wir präsentieren Ihnen die ersten Einsendungen von PC Games-Lesern, die Ihre selbstprogrammierten Schätze gerne mit anderen teilen möchten. Da inzwischen wöchentlich neue Einsendungen von Spielen, Levels usw. bei uns eintreffen, ist der Leser-Einkauf der PC Games CD-ROM ein fester Platz sicher. Im Verzeichnis „LESER“ der CD-ROM finden Sie diesmal die folgenden Programme:

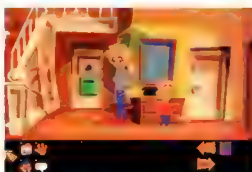
### Tom Long - Vollversion

#### Hardware-

#### Voraussetzungen:

286er, Maus, 550 KB freier Hauptspeicher, 10 MB Festplattenspeicher, unterstütz: Adlib, Soundblaster

An diesem Spiel werden nicht nur passionierte Pommers-Fresser, sondern auch die Adventure-Freaks ihre Freude haben. Die Vollversion des Grafikadventures, das im Auftrag des Kartoffelchips-Herstellers McCain programmiert wurde, versetzt Sie in die Rolle des fähigsten Ketchup-Experten Tom Long. Der Junge ist in großen Schwierigkeiten. Seine Freundin Helen ist verschwunden, entführt vom miesen Don Tomato – hinterhältig in einen Computer verbannt. So beginnt Tom Longs längstes Abenteuer. Ein Programmierer hilft Tom Long in das Computersystem. Bei der aufregenden Suche nach Helen erlebt Tom Long Zeitreisen in den Wilden Westen zu berühmten Helden, nach Sherwood Forest zu Robin Hood und in ferne Urzeiten, in denen schreckliche Dinosaurier hausen. Don Tomato taucht überall auf, meist kräftig mit, stellt immer wieder raffinierte Fallen und hat jede Menge üble Tricks parat. Gelingt es Tom Long, den bösen Don Tomato zu überlisten, kann er seine schöne Helen wiederfinden?



Titel	Typ	Autor	Unterverzeichnis
Shipshot	Spiel	Frank Meyer, 31535 Neustadt	SHIPSHOT
Tron	Spiel	M. Bachmann und S. Dietz, 45145 Essen	TRON (vor Installation auf eine Diskette kopieren!!!)
X-A-ROW	Spiel	M. Bachmann und S. Dietz, 45145 Essen	X-A-ROW (vor Installation auf eine Diskette kopieren!!!)
Warcraft 2	Level	Björn Zenker, 91126 Schwabach	WAR2-1
Warcraft 2	Level	Nicolai Liebertz, 22826 Ahrensburg	WAR2-2
Warcraft 2	Level	Thomas König, 75181 Pforzheim	WAR2-3

Damit die fleißigen Programmierer neben dem Ruhm auch eine greifbare Entschädigung für ihre Arbeit bekommen, schicken wir jedem Autor eines Spiels, Levels oder Chats ein derzeit aktuelles Spiel zu. Wenn Sie sich selbst an der Rubrik „Leser-Einsendungen“ beteiligen möchten, so benutzen Sie bitte den Einsendecoupon im Tips & Tricks-Teil der vorliegenden PC Games. Und denken Sie daran: auch Chris Roberts, Peter Molnarek und Sid Meier haben einmal klein angefangen...

**Albion V 1.25**

Wer sich nach dem Durchspielen der Demo-Version von Blue Bytes vielbeachtetem Fantasy-Rollenspiel Albion die komplette Fassung gegnert hat, wird auf einige Bugs gestoßen sein. Dieser Patch schafft Abhilfe: Die Autopap-Option funktioniert nun selbst dann einwandfrei, wenn man Spielstände der Demo-Version weiterverwenden möchte.

**CivNet V 1.0.2**

Besitzer der Multiplayer-Version von Sid Meiers Civilization können aufatmen: Das brandaktuelle Update rätzel eine Reihe hartnäckiger Bugs aus, die sich in die ausgelieferte Version geschlichen haben: u. a. wurden die Ursachen für ominöse Systemabstürze entdeckt (und natürlich beseitigt) sowie Probleme mit Netzwerk-Treibern, Modem-Konfigurationen und Windows 95 ausgeräumt.

**PBA Bowling V1.13**

Dieses Update beseitigt Probleme in allen PBA-Versionen bis Versionsnummer V1.12. Lesen Sie die Datei „PBAUPDTS.TXT“ für eine Beschreibung aller beseitigten Fehler.

**SU-27 Flanker V 1.03**

Die Version 1.03 der Win95-Flugsimulation vonSSI/Mindscape ersetzt alle bisherigen Patches: Die vorliegende Fassung sorgt für mehr Stabilität und beinhaltet u. a. Änderungen an der Benutzeroberfläche, der Missions-Struktur, dem Level-Editor und dem vielgeliebten Flugmodell.

**Terminator Future Shock US-Version V1.20**

Dieser Patch beseitigt einige Probleme aus der US-Version des Spiels: VR-Brillen werden jetzt richtig unterstützt, die Frame-Rate bei schnellen PCs stimmt endlich und gelegentliche Abstürze sollten auch nicht mehr vorkommen.

**Torin's Passage**

Wenn Sie bei Al Lowes jüngstem Adventure bislang Probleme beim Speichern bzw. Laden von Spielständen hatten, sollte dieser Patch für Abhilfe sorgen. Bitte beachten Sie, daß bereits vorhandene Spielstände nach Anwendung des Patches nicht mehr funktionieren! Allerdings ist es bei Torin's Passage möglich, in jedem beliebigen Kapitel einzusteigen.



Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben, wählen wir unsere Modem-spiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Trick-Teil auszufüllen und an den

Computer Verlag • Kernwort • „Command & Contact“ • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

**Bedienungshinweise**

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911“ ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0“ an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091“. Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM“ bzw. „486“ als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.





## Die besten Spiele im Überblick

Bislang präsentierten wir Ihnen auf diesen Seiten Monat für Monat die besten Spiele einer bestimmten Kategorie. Ab dieser Ausgabe haben wir den Modus allerdings ein wenig geändert: die Einteilung in verschiedene Sparten entfällt, dafür finden Sie hier nun die besten 50 Spiele aller Zeiten. Dabei werden Sie unweigerlich feststellen, daß einige Spiele herabgewertet wurden. Das liegt einzig und allein am Zahn der Zeit, der natürlich auch an Computerspielen nicht spurlos vorbeigeht.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
NBA Soccer 95	94%	Sportspiel	Jan 96	Electronic Arts
NBA Live 95	93%	Sportspiel	Mai 95	Electronic Arts
SimCity 2000	93%	WISimulation	Mär 94	Maxis
Wing Commander 4	93%	3D-Action	Apr 96	Origin
Ascendancy	92%	Strategiespiel	Okt 95	Logic Factory
Formula One Grand Prix 2	92%	Rennspiel	Apr 96	MicroProse
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	Nov 95	Bullfrog
Terra Nova	92%	3D-Action	Mai 96	Electronic Arts
Bandwidth Manager Habitat	91%	WISimulation	Aug 94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	Sep 95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	Mär 94	MicroProse
Hattrick	91%	WISimulation	Jul 95	Ikarion
Strider Commando	91%	Flugsimulation	Aug 93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	Mai 94	Origin
Samurai 3	90%	Strategiespiel	Okt 95	Blus Byte
Civilization 2	90%	Strategiespiel	Mai 96	MicroProse
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	Sep 95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	Jul 93	LucasArts
Discworld	90%	3D-Action	Mär 95	Interplay
Duke Nukem 3D	90%	3D-Action	Apr 96	Apogee
Indiana Jones &	90%	Adventure	Okt 92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	Jul 95	Sir-Tech
Killall	90%	Jump&Run	Nov 95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	Jan 96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	Nov 94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	Dez 95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	Okt 93	Origin
WarCraft 2	90%	Strategiespiel	Feb 96	Blizzard Entertainment
Wing Commander 3	90%	3D-Action	Feb 95	Origin
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	Dez 95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	Nov 95	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	Dez 95	Electronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	Sep 95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	Jan 96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Spezialspiel	Jul 95	Interplay
Bleifuß	88%	Rennspiel	Jan 96	Virgin
Evraflighter 2000	88%	Flugsimulation	Jan 96	Digital Image Design
Mechwarrior 2	88%	3D-Action	Okt 95	Activision
Stonesiege	88%	Rollenspiel	Jan 96	Interplay
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	Jan 96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	Sept 95	Psygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	Nov 94	Virgin
Cherry - Escape from F5	87%	Adventure	Dez 95	Blus Byte
Discworld	87%	Adventure	Apr 95	Psygnosis
FX Fighter	87%	Atypische Action	Aug 95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	Apr 95	Accolade
Hi-Octane	87%	3D-Action	Aug 95	Bullfrog
Magic Carpet	87%	3D-Action	Dez 94	Bullfrog
Psycho Pinball	87%	Flipper	Apr 95	Codemasters

# Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.

**Bestes Jump & Run**  
Pifall

**Bestes Rollenspiel**  
Ultima 8 - Pagan

**Bestes Adventure**  
Day of the Tentacle

**Bester Flipper**  
Pro Pinball - The Web

**Bestes Sportspiel**  
FIFA Soccer 96

**Bestes 3D-Actionspiel**  
Wing Commander 4

**Bestes Rennspiel**  
F1GP 2

**Beste Flugsimulation**  
Strike Commander

**Beste WISimulation**  
SimCity 2000

**Bestes Strategiespiel**  
Ascendancy

**Bestes Denkspiel**  
3D Lemmings

# Bewertungskästen

Diese Auflösungen werden unterstützt

Diese Betriebssysteme werden unterstützt:

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt)

Die angegebene Mindestkonfiguration:

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration:

Das Spiel ist Modern-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

**V64 Testatur**

**VGA / Maus**

**WIN 95 / JoyStick**

**HD 6 MB / General Mod**

**CD 487 MB / Audio**

**REQUIRED**  
486DX3, 4 MB RAM,  
SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
486DX2, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert:

Diese Soundstandards werden unterstützt:

# RANKING

Adventure	
Grafik	65%
Handling	65%
Spielspaß	45%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen

Die Einzelwertungen im Überblick

Die Sprache im Handbuch/Spiel

Preis und Hersteller des Spiels

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt

# MAGIC Entertainment

Computer- & Videospiele Versand  
...online with the future

PC CD-ROM	79.95	PC CD-ROM	72.95*
Alban Village cd	79.95	Normality Inc.	79.95*
Amel of Dawn	89.95	Panzer Generals 2	89.95
Armed Assault	89.95	PGA Tour Golf '96	74.95
Assault Rpg	79.95	Pharmageddon	79.95
Assault	64.95	Pitfall 3D VCR	49.95
Assault 2	64.95	Pitfall 3D	49.95
Assault 3	79.95*	Pitfall 3D (WIN '95)	49.95
Assault 4	89.95	Pitfall 3D (WIN '96)	49.95
Assault 5	89.95	Pitfall 3D (WIN '97)	49.95
Assault 6	89.95	Pitfall 3D (WIN '98)	49.95
Assault 7	89.95	Pitfall 3D (WIN '99)	49.95
Assault 8	89.95	Pitfall 3D (WIN '00)	49.95
Assault 9	89.95	Pitfall 3D (WIN '01)	49.95
Assault 10	89.95	Pitfall 3D (WIN '02)	49.95
Assault 11	89.95	Pitfall 3D (WIN '03)	49.95
Assault 12	89.95	Pitfall 3D (WIN '04)	49.95
Assault 13	89.95	Pitfall 3D (WIN '05)	49.95
Assault 14	89.95	Pitfall 3D (WIN '06)	49.95
Assault 15	89.95	Pitfall 3D (WIN '07)	49.95
Assault 16	89.95	Pitfall 3D (WIN '08)	49.95
Assault 17	89.95	Pitfall 3D (WIN '09)	49.95
Assault 18	89.95	Pitfall 3D (WIN '10)	49.95
Assault 19	89.95	Pitfall 3D (WIN '11)	49.95
Assault 20	89.95	Pitfall 3D (WIN '12)	49.95
Assault 21	89.95	Pitfall 3D (WIN '13)	49.95
Assault 22	89.95	Pitfall 3D (WIN '14)	49.95
Assault 23	89.95	Pitfall 3D (WIN '15)	49.95
Assault 24	89.95	Pitfall 3D (WIN '16)	49.95
Assault 25	89.95	Pitfall 3D (WIN '17)	49.95
Assault 26	89.95	Pitfall 3D (WIN '18)	49.95
Assault 27	89.95	Pitfall 3D (WIN '19)	49.95
Assault 28	89.95	Pitfall 3D (WIN '20)	49.95
Assault 29	89.95	Pitfall 3D (WIN '21)	49.95
Assault 30	89.95	Pitfall 3D (WIN '22)	49.95
Assault 31	89.95	Pitfall 3D (WIN '23)	49.95
Assault 32	89.95	Pitfall 3D (WIN '24)	49.95
Assault 33	89.95	Pitfall 3D (WIN '25)	49.95
Assault 34	89.95	Pitfall 3D (WIN '26)	49.95
Assault 35	89.95	Pitfall 3D (WIN '27)	49.95
Assault 36	89.95	Pitfall 3D (WIN '28)	49.95
Assault 37	89.95	Pitfall 3D (WIN '29)	49.95
Assault 38	89.95	Pitfall 3D (WIN '30)	49.95
Assault 39	89.95	Pitfall 3D (WIN '31)	49.95
Assault 40	89.95	Pitfall 3D (WIN '32)	49.95
Assault 41	89.95	Pitfall 3D (WIN '33)	49.95
Assault 42	89.95	Pitfall 3D (WIN '34)	49.95
Assault 43	89.95	Pitfall 3D (WIN '35)	49.95
Assault 44	89.95	Pitfall 3D (WIN '36)	49.95
Assault 45	89.95	Pitfall 3D (WIN '37)	49.95
Assault 46	89.95	Pitfall 3D (WIN '38)	49.95
Assault 47	89.95	Pitfall 3D (WIN '39)	49.95
Assault 48	89.95	Pitfall 3D (WIN '40)	49.95
Assault 49	89.95	Pitfall 3D (WIN '41)	49.95
Assault 50	89.95	Pitfall 3D (WIN '42)	49.95
Assault 51	89.95	Pitfall 3D (WIN '43)	49.95
Assault 52	89.95	Pitfall 3D (WIN '44)	49.95
Assault 53	89.95	Pitfall 3D (WIN '45)	49.95
Assault 54	89.95	Pitfall 3D (WIN '46)	49.95
Assault 55	89.95	Pitfall 3D (WIN '47)	49.95
Assault 56	89.95	Pitfall 3D (WIN '48)	49.95
Assault 57	89.95	Pitfall 3D (WIN '49)	49.95
Assault 58	89.95	Pitfall 3D (WIN '50)	49.95
Assault 59	89.95	Pitfall 3D (WIN '51)	49.95
Assault 60	89.95	Pitfall 3D (WIN '52)	49.95
Assault 61	89.95	Pitfall 3D (WIN '53)	49.95
Assault 62	89.95	Pitfall 3D (WIN '54)	49.95
Assault 63	89.95	Pitfall 3D (WIN '55)	49.95
Assault 64	89.95	Pitfall 3D (WIN '56)	49.95
Assault 65	89.95	Pitfall 3D (WIN '57)	49.95
Assault 66	89.95	Pitfall 3D (WIN '58)	49.95
Assault 67	89.95	Pitfall 3D (WIN '59)	49.95
Assault 68	89.95	Pitfall 3D (WIN '60)	49.95
Assault 69	89.95	Pitfall 3D (WIN '61)	49.95
Assault 70	89.95	Pitfall 3D (WIN '62)	49.95
Assault 71	89.95	Pitfall 3D (WIN '63)	49.95
Assault 72	89.95	Pitfall 3D (WIN '64)	49.95
Assault 73	89.95	Pitfall 3D (WIN '65)	49.95
Assault 74	89.95	Pitfall 3D (WIN '66)	49.95
Assault 75	89.95	Pitfall 3D (WIN '67)	49.95
Assault 76	89.95	Pitfall 3D (WIN '68)	49.95
Assault 77	89.95	Pitfall 3D (WIN '69)	49.95
Assault 78	89.95	Pitfall 3D (WIN '70)	49.95
Assault 79	89.95	Pitfall 3D (WIN '71)	49.95
Assault 80	89.95	Pitfall 3D (WIN '72)	49.95
Assault 81	89.95	Pitfall 3D (WIN '73)	49.95
Assault 82	89.95	Pitfall 3D (WIN '74)	49.95
Assault 83	89.95	Pitfall 3D (WIN '75)	49.95
Assault 84	89.95	Pitfall 3D (WIN '76)	49.95
Assault 85	89.95	Pitfall 3D (WIN '77)	49.95
Assault 86	89.95	Pitfall 3D (WIN '78)	49.95
Assault 87	89.95	Pitfall 3D (WIN '79)	49.95
Assault 88	89.95	Pitfall 3D (WIN '80)	49.95
Assault 89	89.95	Pitfall 3D (WIN '81)	49.95
Assault 90	89.95	Pitfall 3D (WIN '82)	49.95
Assault 91	89.95	Pitfall 3D (WIN '83)	49.95
Assault 92	89.95	Pitfall 3D (WIN '84)	49.95
Assault 93	89.95	Pitfall 3D (WIN '85)	49.95
Assault 94	89.95	Pitfall 3D (WIN '86)	49.95
Assault 95	89.95	Pitfall 3D (WIN '87)	49.95
Assault 96	89.95	Pitfall 3D (WIN '88)	49.95
Assault 97	89.95	Pitfall 3D (WIN '89)	49.95
Assault 98	89.95	Pitfall 3D (WIN '90)	49.95
Assault 99	89.95	Pitfall 3D (WIN '91)	49.95
Assault 100	89.95	Pitfall 3D (WIN '92)	49.95
Assault 101	89.95	Pitfall 3D (WIN '93)	49.95
Assault 102	89.95	Pitfall 3D (WIN '94)	49.95
Assault 103	89.95	Pitfall 3D (WIN '95)	49.95
Assault 104	89.95	Pitfall 3D (WIN '96)	49.95
Assault 105	89.95	Pitfall 3D (WIN '97)	49.95
Assault 106	89.95	Pitfall 3D (WIN '98)	49.95
Assault 107	89.95	Pitfall 3D (WIN '99)	49.95
Assault 108	89.95	Pitfall 3D (WIN '00)	49.95
Assault 109	89.95	Pitfall 3D (WIN '01)	49.95
Assault 110	89.95	Pitfall 3D (WIN '02)	49.95
Assault 111	89.95	Pitfall 3D (WIN '03)	49.95
Assault 112	89.95	Pitfall 3D (WIN '04)	49.95
Assault 113	89.95	Pitfall 3D (WIN '05)	49.95
Assault 114	89.95	Pitfall 3D (WIN '06)	49.95
Assault 115	89.95	Pitfall 3D (WIN '07)	49.95
Assault 116	89.95	Pitfall 3D (WIN '08)	49.95
Assault 117	89.95	Pitfall 3D (WIN '09)	49.95
Assault 118	89.95	Pitfall 3D (WIN '10)	49.95
Assault 119	89.95	Pitfall 3D (WIN '11)	49.95
Assault 120	89.95	Pitfall 3D (WIN '12)	49.95
Assault 121	89.95	Pitfall 3D (WIN '13)	49.95
Assault 122	89.95	Pitfall 3D (WIN '14)	49.95
Assault 123	89.95	Pitfall 3D (WIN '15)	49.95
Assault 124	89.95	Pitfall 3D (WIN '16)	49.95
Assault 125	89.95	Pitfall 3D (WIN '17)	49.95
Assault 126	89.95	Pitfall 3D (WIN '18)	49.95
Assault 127	89.95	Pitfall 3D (WIN '19)	49.95
Assault 128	89.95	Pitfall 3D (WIN '20)	49.95
Assault 129	89.95	Pitfall 3D (WIN '21)	49.95
Assault 130	89.95	Pitfall 3D (WIN '22)	49.95
Assault 131	89.95	Pitfall 3D (WIN '23)	49.95
Assault 132	89.95	Pitfall 3D (WIN '24)	49.95
Assault 133	89.95	Pitfall 3D (WIN '25)	49.95
Assault 134	89.95	Pitfall 3D (WIN '26)	49.95
Assault 135	89.95	Pitfall 3D (WIN '27)	49.95
Assault 136	89.95	Pitfall 3D (WIN '28)	49.95
Assault 137	89.95	Pitfall 3D (WIN '29)	49.95
Assault 138	89.95	Pitfall 3D (WIN '30)	49.95
Assault 139	89.95	Pitfall 3D (WIN '31)	49.95
Assault 140	89.95	Pitfall 3D (WIN '32)	49.95
Assault 141	89.95	Pitfall 3D (WIN '33)	49.95
Assault 142	89.95	Pitfall 3D (WIN '34)	49.95
Assault 143	89.95	Pitfall 3D (WIN '35)	49.95
Assault 144	89.95	Pitfall 3D (WIN '36)	49.95
Assault 145	89.95	Pitfall 3D (WIN '37)	49.95
Assault 146	89.95	Pitfall 3D (WIN '38)	49.95
Assault 147	89.95	Pitfall 3D (WIN '39)	49.95
Assault 148	89.95	Pitfall 3D (WIN '40)	49.95
Assault 149	89.95	Pitfall 3D (WIN '41)	49.95
Assault 150	89.95	Pitfall 3D (WIN '42)	49.95
Assault 151	89.95	Pitfall 3D (WIN '43)	49.95
Assault 152	89.95	Pitfall 3D (WIN '44)	49.95
Assault 153	89.95	Pitfall 3D (WIN '45)	49.95
Assault 154	89.95	Pitfall 3D (WIN '46)	49.95
Assault 155	89.95	Pitfall 3D (WIN '47)	49.95
Assault 156	89.95	Pitfall 3D (WIN '48)	49.95
Assault 157	89.95	Pitfall 3D (WIN '49)	49.95
Assault 158	89.95	Pitfall 3D (WIN '50)	49.95
Assault 159	89.95	Pitfall 3D (WIN '51)	49.95
Assault 160	89.95	Pitfall 3D (WIN '52)	49.95
Assault 161	89.95	Pitfall 3D (WIN '53)	49.95
Assault 162	89.95	Pitfall 3D (WIN '54)	49.95
Assault 163	89.95	Pitfall 3D (WIN '55)	49.95
Assault 164	89.95	Pitfall 3D (WIN '56)	49.95
Assault 165	89.95	Pitfall 3D (WIN '57)	49.95
Assault 166	89.95	Pitfall 3D (WIN '58)	49.95
Assault 167	89.95	Pitfall 3D (WIN '59)	49.95
Assault 168	89.95	Pitfall 3D (WIN '60)	49.95
Assault 169	89.95	Pitfall 3D (WIN '61)	49.95
Assault 170	89.95	Pitfall 3D (WIN '62)	49.95
Assault 171	89.95	Pitfall 3D (WIN '63)	49.95
Assault 172	89.95	Pitfall 3D (WIN '64)	49.95
Assault 173	89.95	Pitfall 3D (WIN '65)	49.95
Assault 174	89.95	Pitfall 3D (WIN '66)	49.95
Assault 175	89.95	Pitfall 3D (WIN '67)	49.95
Assault 176	89.95	Pitfall 3D (WIN '68)	49.95
Assault 177	89.95	Pitfall 3D (WIN '69)	49.95
Assault 178	89.95	Pitfall 3D (WIN '70)	49.95
Assault 179	89.95	Pitfall 3D (WIN '71)	49.95
Assault 180	89.95	Pitfall 3D (WIN '72)	49.95
Assault 181	89.95	Pitfall 3D (WIN '73)	49.95
Assault 182	89.95	Pitfall 3D (WIN '74)	49.95
Assault 183	89.95	Pitfall 3D (WIN '75)	49.95
Assault 184	89.95	Pitfall 3D (WIN '76)	49.95
Assault 185	89.95	Pitfall 3D (WIN '77)	49.95
Assault 186	89.95	Pitfall 3D (WIN '78)	49.95
Assault 187	89.95	Pitfall 3D (WIN '79)	49.95
Assault 188	89.95	Pitfall 3D (WIN '80)	49.95
Assault 189	89.95	Pitfall 3D (WIN '81)	49.95
Assault 190	89.95	Pitfall 3D (WIN '82)	49.95
Assault 191	89.95	Pitfall 3D (WIN '83)	49.95
Assault 192	89.95	Pitfall 3D (WIN '84)	49.95
Assault 193	89.95	Pitfall 3D (WIN '85)	49.95
Assault 194	89.95	Pitfall 3D (WIN '86)	49.95
Assault 195	89.95	Pitfall 3D (WIN '87)	49.95
Assault 196	89.95	Pitfall 3D (WIN '88)	49.95
Assault 197	89.95	Pitfall 3D (WIN '89)	49.95
Assault 198	89.95	Pitfall 3D (WIN '90)	49.95
Assault 199	89.95	Pitfall 3D (WIN '91)	49.95
Assault 200	89.95	Pitfall 3D (WIN '92)	49.95
Assault 201	89.95	Pitfall 3D (WIN '93)	49.95
Assault 202	89.95	Pitfall 3D (WIN '94)	49.95
Assault 203	89.95	Pitfall 3D (WIN '95)	49.95
Assault 204	89.95	Pitfall 3D (WIN '96)	49.95
Assault 205	89.95	Pitfall 3D (WIN '97)	49.95
Assault 206	89.95	Pitfall 3D (WIN '98)	49.95
Assault 207	89.95	Pitfall 3D (WIN '99)	49.95
Assault 208	89.95	Pitfall 3D (WIN '00)	49.95
Assault 209	89.95	Pitfall 3D (WIN '01)	49.95
Assault 210	89.95	Pitfall 3D (WIN '02)	49.95
Assault 211	89.95	Pitfall 3D (WIN '03)	49.95
Assault 212	89.95	Pitfall 3D (WIN '04)	49.95
Assault 213	89.95	Pitfall 3D (WIN '05)	49.95
Assault 214	89.95	Pitfall 3D (WIN '06)	49.95
Assault 215	89.95	Pitfall 3D (WIN '07)	49.95
Assault 216	89.95	Pitfall 3D (WIN '08)	49.95
Assault 217	89.95	Pitfall 3D (WIN '09)	49.95
Assault 218	89.95	Pitfall 3D (WIN '10)	49.95
Assault 219	89.95	Pitfall 3D (WIN '11)	49.95
Assault 220	89.95	Pitfall 3D (WIN '12)	49.95
Assault 221	89.95	Pitfall 3D (WIN '13)	49.95
Assault 222	89.95	Pitfall 3D (WIN '14)	49.95
Assault 223	89.95	Pitfall 3D (WIN '15)	49.95
Assault 224	89.95	Pitfall 3D (WIN '16)	49.95
Assault 225	89.95	Pitfall 3D (WIN '17)	49.95
Assault 226	89.95	Pitfall 3D (WIN '18)	49.95
Assault 227	89.95	Pitfall 3D (WIN '19)	49.95
Assault 228	89.95	Pitfall 3D (WIN '20)	49.95
Assault 229	89.95	Pitfall 3D (WIN '21)	49.95
Assault 230	89.95	Pitfall 3D (WIN '22)	49.95
Assault 231	89.95	Pitfall 3D (WIN '23)	49.95
Assault 232	89.95	Pitfall 3D (WIN '24)	49.95
Assault 233	89.95	Pitfall 3D (WIN '25)	49.95
Assault 234	89.95	Pitfall 3D (WIN '26)	49.95
Assault 235	89.95	Pitfall 3D (WIN '27)	49.95
Assault 236	89.95	Pitfall 3D (WIN '28)	49.95
Assault 237	89.95	Pitfall 3D (WIN '29)	49.95
Assault 238	89.95	Pitfall 3D (WIN '30)	49.95
Assault 239	89.95	Pitfall 3D (WIN '31)	49.95
Assault 240	89.95	Pitfall 3D (WIN '32)	49.95
Assault 241	89.95	Pitfall 3D (WIN '33)	49.95
Assault 242	89.95	Pitfall 3D (WIN '34)	49.95
Assault 243	89.95	Pitfall 3D (WIN '35)	49.95
Assault 244	89.95	Pitfall 3D (WIN '36)	49.95
Assault 245	89.95	Pitfall 3D (WIN '37)	49.95
Assault 246	89.95	Pitfall 3D (WIN '38)	

## CHARTS

## Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	WarCraft 2	Blizzard	3
2	2	Hugo 2	ITE	5
3	8	Command & Conquer	Virgin	5
4	10	Caesar II	Sierra	4
5	5	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	4
6	7	TFX Eurofighter 2000	Ocean	3
7	3	Rebel Assault 2	LucasArts	3
8	3	The Need for Speed	Electronic Arts	4
9	6	Bleifuß	Virgin	3
10	15	Police Quest SWAT	Sierra	2
11	-	Megapak 3	Koch Media	1
12	17	Tilt!	Virgin	2
13	12	Monopoly	Hasbro Interactive	3
14	14	Grand Prix Manager	MicroProse	2
15	-	Indy Car 2	Virgin	1
16	13	Megapak 3	Koch Media	4
17	-	3D Ultra Pinball	Sierra	2
18	19	Myst (Windows D)	Broderbund	4
19	18	Bundesliga Manager Natrnick	Software 2000	3
20	-	Worms	Ocean	1

## Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	-	Wing Commander 4	Origin	1
2	-	C&C: Ausnahmezustand	Virgin	1
3	-	NBA Live 96	Electronic Arts	1
4	2	Command & Conquer	Virgin	5
5	1	WarCraft 2	Blizzard	4
6	-	Top Gun: Fire at Will	MicroProse	1
7	-	Fade to Black	Electronic Arts	1
8	8	The Need for Speed	Electronic Arts	5
9	5	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	5
10	13	Terminator: FS	Virgin	2

## Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	-	AOTD: Mission Disk	Sierra	1
2	1	Pole Position	Ascon	2
3	4	Worms	Ocean	4
4	8	Das Dschungelbuch	Virgin	5
5	2	Hugo	ITE	2
6	-	SimTower	Maxis	1
7	-	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft	1
8	-	Psycho Pinball	Codemasters	1
9	-	Dungeon Master 2	Interplay	1
10	3	Dino City	Starbyte	2

SOE

**Bestellung unter: 04344-41777**

**Fax:**

04344-41779

**ACHTUNG !!**  
Neue Anschrift

1D 10th Ultra STR  
 DV 3D 13th Urpinal SIM  
 DV Abuse ACT  
 DV Adventure Family Pibral SIM  
 DV AH - 64D Longbow SIM  
 DV Arbutus 2 (WIN) 95 SIM  
 DV Arcti Vireo ACT/STR  
 DV Alone in the Dark: T-Hogus SAM  
 DV Angel Dnoid  
 DV Avel of Dawn ADV  
 EV Arcadia America ACT/GES  
 DA Asaak Japs  
 DA Bad Mojo ADV/5M  
 DA Baryon ACT  
 DV Bernhard Langer Golf SIM/SP  
 DV Bird of Prey ACT/STR  
 DV Bifficus SIM  
 DV Buncelgang Manager-Herick 3, Incl. Editor SIM  
 DV Burning Steel 4 STR  
 DA Caesar 2 STR  
 DV Chessmaster 4000T WIN 95 SIM/STR  
 DV Civilization 2 SIM  
 DA Chronicle of the Sword ROL  
 DA Chronomaster ADV  
 DA Claim to Power STR  
 DA Command & Conquer: Segs-Adaption  
 DA Command & Conquer: Mission CD ZUS  
 DA Conquest of the New World STR  
 DV Congo The Movie ADV  
 DA Conquest of the new World SIM  
 DV Craggy Ridge STR  
 DV Cybermage: Darklight Awakening ACT  
 DV DACT  
 DV Daggert ROL  
 DV Dark Seed II ADV  
 DV Das schwarze Auge 3 Schacht über Rhein  
 DV Das schwarze Auge 4 Schacht über Rhein  
 EV Deathseek ACT/ROL  
 DA Defcon 5 ACT  
 DV Der Planet 2 SIM  
 DA Descant 2 ACT  
 DV Destruction Derby SIM/SP  
 DV Destruction Derby 2 SIM/SP  
 DV D Fugler 1 SIM  
 DV Drunkenroll ROL  
 DV Duke Nukem 3D ADV  
 DV Dungeon Keeper XOL/STR  
 DV Earthworm Jim (WIN 95) GES/ACT  
 DV Earth Worm Jim 2, Incl. Tail 1 J&R  
 DV Earthworm 2, Inforce ACT  
 DV E.C. Die Dählbühl ACT/GES  
 DA E.S.P.N. Extreme Games ADV  
 DV Evocation ADV  
 DV Evil Empire Pibral SIM  
 DV Gabriel Knight 2 ADV  
 DV G1 Grand Prix 2 SIM/SP  
 DV Formula 1 Manager 96 SIM  
 DV Fantasia General STR  
 DV Fast Action ADV  
 DV FIFA Soccer 96 SIM  
 DV Fighter Wars STR  
 DV Heart of Darkness ACT  
 EV Heaton ACT  
 DV Hugo - bekannt vom Kabbalan! 3/5 GES  
 DV Hugo - bekannt vom Kabbalan! 3/5 GES  
 DV Hugo: Football 96 SIM/SP  
 DV Kingdom of Magic STR  
 DV MAD 72 SIM  
 DV MAGI WRT/5M  
 DV Master of Arcane STR  
 DV Medal Honor 96 ADV  
 DV Mechwarrior & Miss on Collection ACT  
 DV Mechwarrior 2, Mission Diel 1 ZUS  
 DV Mechwarrior 2, Mission Diel 2 ZUS  
 DV Myster Special Edition Incl. Strategie-Handbuch  
 DA NBA Jan SP/5M  
 DV NFL Live 96 SP/5M  
 DV NFL Quarterback Club 96 SP/5M  
 DV NFL Quarterback Club 96 SP/5M  
 DV Offense STR  
 DV/VEP Fantasmagoria (CDs) ADV neue Preise ZUS  
 DV Pibral 95 SIM  
 DV Pibral Wizard 2000 6, 7 CDs + Constructio  
 DV Pibral Wizard 2000 6, 7 CDs + Constructio  
 DV Police Quest SWAT ADV  
 EV Prey ACT  
 DA Quake Paradise ADV  
 DA Quake ACT  
 DA Quake 2 ACT  
 DA Quake 2 ACT  
 DA Radar ACT  
 DA Radar ACT  
 DA Radar Soccer SIM/SP  
 DV Racer Trainer 5 SIM/SP  
 DA Rayman ACT  
 DV Rebel Rovers 2 DOS oder WIN 95 je  
 DV Red Ghost: Science Fiction ACT  
 DA Revolution X ACT  
 DV Red Racer: SH  
 DV Red of Master Lu ADV  
 DA Roper ADV  
 DV Roper: Robots 2 - Resurrection ACT  
 DV RSL - Sammlung Nacht: STR  
 DV Rtechtlingman ADV  
 DV Sensible Golf SIM/SP  
 DV Shannara ADV  
 DV Shit Shock SIM  
 DV Shivers ADV  
 DV Sid Meyers Classic SIM/5M  
 Colonization, Civilization, Railroad Tycoon, Plan

67	DM	DA Silent Thunder	ACT
68	DM	DA Spiel 2000 CD2 (WIN 95) - Collection	SIM
69	DM	DM Sun Tower	SIM
70	DM	DV Simon the Sorcerer 2 - Relaunch	ADV
92	DM	DV Spy Craft	ADV
67	DM	DA Star Trek - Deep Space Nine	ADV
82	DM	DV Star Trek - Generations	ADV
69	DM	DV Star Trek - Klingon INFO/ADV	ADV
66	DM	DV Star Trek - Next Generation	SIM
84	DM	DV Steel Panther	STR
84	DM	DV Stonekrol	ROL
79	DM	DV Strike Back	STR
74	DM	DV SU27 Flanker	SIM
69	DM	DV Super Star Wars ADV	ADV
76	DM	DV Synergies	ADV/ROL
76	DM	DA T.H.R.K. ACT	ACT
76	DM	DV Taimaan	ADV
69	DM	DV Tamedup	SIM
69	DM	DA Tek War	ACT
69	DM	DA Tempest	ACT
69	DM	DV Terra Future Shock	ACT
79	DM	DA Terra Nova Strike Force Centauri	ACT
79	DM	DV TRF Eurofighter 2000	SIM
80	DM	DV The Eye	ROL/ADV
89	DM	DV The Darkening	ACT/SIM
89	DM	DV The Dig	ADV DOS oder WIN95
84	DM	DV The Hive	SIM
57	DM	DV The Last Eden	ADV
89	DM	DV This means War	STR
79	DM	DV The Hawk 2	STR
94	DM	DV The Fighter ended auf CDROM Incl Mission	SIM
89	DM	DV Time Gates - Knights Chase	ADV
89	DM	DV Time Rapper	SIM
85	DM	DA Tomcat Alpha ACT	Saga-Adaption
88	DM	DV Top Gun Fire at Will	SIM
85	DM	DV Top Gun Dimension(Win)	ADV
94	DM	DV Trivial Pursuit (Win)	ADV
94	DM	DA Unnecessary Roughness	96
79	DM	DV Wind Grid	SIM
74	DM	DV Warcraft 2	STR
74	DM	DA Warhammer	STR
89	DM	DA Wayne Gretzky	96 SPO
95	DM	DV Willi Lemke Fußballmanager	SPO/SIM
95	DM	DV Wing Commander 4 - The Price of Freedom	SIM/ADV
89	DM	DV Win ACT/STR	ADV
88	DM	DV Zork Nemesis (WIN95/WIN9x) ADV	ADV
88	DM	DA Z2 STR	STR
Weitere Programme und Neuerscheinungen auf Amazon			
94	DM	DA 7th Guest	ADV
92	DM	DV 7th Guest on the Disk	ADV
67	DM	DV 7th Guest	ADV
57	DM	DV Betrayal auf STR/ADV	ADV
79	DM	DA Caesar 1	SIM
79	DM	DA Caesar 2	SIM
79	DM	DA Caesar 3	SIM
79	DM	DA Caesar 4	SIM
79	DM	DA Caesar 5	SIM
79	DM	DA Caesar 6	SIM
79	DM	DA Caesar 7	SIM
79	DM	DA Caesar 8	SIM
79	DM	DA Caesar 9	SIM
79	DM	DA Caesar 10	SIM
79	DM	DA Caesar 11	SIM
79	DM	DA Caesar 12	SIM
79	DM	DA Caesar 13	SIM
79	DM	DA Caesar 14	SIM
79	DM	DA Caesar 15	SIM
79	DM	DA Caesar 16	SIM
79	DM	DA Caesar 17	SIM
79	DM	DA Caesar 18	SIM
79	DM	DA Caesar 19	SIM
79	DM	DA Caesar 20	SIM
79	DM	DA Caesar 21	SIM
79	DM	DA Caesar 22	SIM
79	DM	DA Caesar 23	SIM
79	DM	DA Caesar 24	SIM
79	DM	DA Caesar 25	SIM
79	DM	DA Caesar 26	SIM
79	DM	DA Caesar 27	SIM
79	DM	DA Caesar 28	SIM
79	DM	DA Caesar 29	SIM
79	DM	DA Caesar 30	SIM
79	DM	DA Caesar 31	SIM
79	DM	DA Caesar 32	SIM
79	DM	DA Caesar 33	SIM
79	DM	DA Caesar 34	SIM
79	DM	DA Caesar 35	SIM
79	DM	DA Caesar 36	SIM
79	DM	DA Caesar 37	SIM
79	DM	DA Caesar 38	SIM
79	DM	DA Caesar 39	SIM
79	DM	DA Caesar 40	SIM
79	DM	DA Caesar 41	SIM
79	DM	DA Caesar 42	SIM
79	DM	DA Caesar 43	SIM
79	DM	DA Caesar 44	SIM
79	DM	DA Caesar 45	SIM
79	DM	DA Caesar 46	SIM
79	DM	DA Caesar 47	SIM
79	DM	DA Caesar 48	SIM
79	DM	DA Caesar 49	SIM
79	DM	DA Caesar 50	SIM
79	DM	DA Caesar 51	SIM
79	DM	DA Caesar 52	SIM
79	DM	DA Caesar 53	SIM
79	DM	DA Caesar 54	SIM
79	DM	DA Caesar 55	SIM
79	DM	DA Caesar 56	SIM
79	DM	DA Caesar 57	SIM
79	DM	DA Caesar 58	SIM
79	DM	DA Caesar 59	SIM
79	DM	DA Caesar 60	SIM
79	DM	DA Caesar 61	SIM
79	DM	DA Caesar 62	SIM
79	DM	DA Caesar 63	SIM
79	DM	DA Caesar 64	SIM
79	DM	DA Caesar 65	SIM
79	DM	DA Caesar 66	SIM
79	DM	DA Caesar 67	SIM
79	DM	DA Caesar 68	SIM
79	DM	DA Caesar 69	SIM
79	DM	DA Caesar 70	SIM
79	DM	DA Caesar 71	SIM
79	DM	DA Caesar 72	SIM
79	DM	DA Caesar 73	SIM
79	DM	DA Caesar 74	SIM
79	DM	DA Caesar 75	SIM
79	DM	DA Caesar 76	SIM
79	DM	DA Caesar 77	SIM
79	DM	DA Caesar 78	SIM
79	DM	DA Caesar 79	SIM
79	DM	DA Caesar 80	SIM
79	DM	DA Caesar 81	SIM
79	DM	DA Caesar 82	SIM
79	DM	DA Caesar 83	SIM
79	DM	DA Caesar 84	SIM
79	DM	DA Caesar 85	SIM
79	DM	DA Caesar 86	SIM
79	DM	DA Caesar 87	SIM
79	DM	DA Caesar 88	SIM
79	DM	DA Caesar 89	SIM
79	DM	DA Caesar 90	SIM
79	DM	DA Caesar 91	SIM
79	DM	DA Caesar 92	SIM
79	DM	DA Caesar 93	SIM
79	DM	DA Caesar 94	SIM
79	DM	DA Caesar 95	SIM
79	DM	DA Caesar 96	SIM
79	DM	DA Caesar 97	SIM
79	DM	DA Caesar 98	SIM
79	DM	DA Caesar 99	SIM
79	DM	DA Caesar 100	SIM
79	DM	DA Caesar 101	SIM
79	DM	DA Caesar 102	SIM
79	DM	DA Caesar 103	SIM
79	DM	DA Caesar 104	SIM
79	DM	DA Caesar 105	SIM
79	DM	DA Caesar 106	SIM
79	DM	DA Caesar 107	SIM
79	DM	DA Caesar 108	SIM
79	DM	DA Caesar 109	SIM
79	DM	DA Caesar 110	SIM
79	DM	DA Caesar 111	SIM
79	DM	DA Caesar 112	SIM
79	DM	DA Caesar 113	SIM
79	DM	DA Caesar 114	SIM
79	DM	DA Caesar 115	SIM
79	DM	DA Caesar 116	SIM
79	DM	DA Caesar 117	SIM
79	DM	DA Caesar 118	SIM
79	DM	DA Caesar 119	SIM
79	DM	DA Caesar 120	SIM
79	DM	DA Caesar 121	SIM
79	DM	DA Caesar 122	SIM
79	DM	DA Caesar 123	SIM
79	DM	DA Caesar 124	SIM
79	DM	DA Caesar 125	SIM
79	DM	DA Caesar 126	SIM
79	DM	DA Caesar 127	SIM
79	DM	DA Caesar 128	SIM
79	DM	DA Caesar 129	SIM
79	DM	DA Caesar 130	SIM
79	DM	DA Caesar 131	SIM
79	DM	DA Caesar 132	SIM
79	DM	DA Caesar 133	SIM
79	DM	DA Caesar 134	SIM
79	DM	DA Caesar 135	SIM
79	DM	DA Caesar 136	SIM
79	DM	DA Caesar 137	SIM
79	DM	DA Caesar 138	SIM
79	DM	DA Caesar 139	SIM
79	DM	DA Caesar 140	SIM
79	DM	DA Caesar 141	SIM
79	DM	DA Caesar 142	SIM
79	DM	DA Caesar 143	SIM
79	DM	DA Caesar 144	SIM
79	DM	DA Caesar 145	SIM
79	DM	DA Caesar 146	SIM
79	DM	DA Caesar 147	SIM
79	DM	DA Caesar 148	SIM
79	DM	DA Caesar 149	SIM
79	DM	DA Caesar 150	SIM
79	DM	DA Caesar 151	SIM
79	DM	DA Caesar 152	SIM
79	DM	DA Caesar 153	SIM
79	DM	DA Caesar 154	SIM
79	DM	DA Caesar 155	SIM
79	DM	DA Caesar 156	SIM
79	DM	DA Caesar 157	SIM
79	DM	DA Caesar 158	SIM
79	DM	DA Caesar 159	SIM
79	DM	DA Caesar 160	SIM
79	DM	DA Caesar 161	SIM
79	DM	DA Caesar 162	SIM
79	DM	DA Caesar 163	SIM
79	DM	DA Caesar 164	SIM
79	DM	DA Caesar 165	SIM
79	DM	DA Caesar 166	SIM
79	DM	DA Caesar 167	SIM
79	DM	DA Caesar 168	SIM
79	DM	DA Caesar 169	SIM
79	DM	DA Caesar 170	SIM
79	DM	DA Caesar 171	SIM
79	DM	DA Caesar 172	SIM
79	DM	DA Caesar 173	SIM
79	DM	DA Caesar 174	SIM
79	DM	DA Caesar 175	SIM
79	DM	DA Caesar 176	SIM
79	DM	DA Caesar 177	SIM
79	DM	DA Caesar 178	SIM
79	DM	DA Caesar 179	SIM
79	DM	DA Caesar 180	SIM
79	DM	DA Caesar 181	SIM
79	DM	DA Caesar 182	SIM
79	DM	DA Caesar 183	SIM
79	DM	DA Caesar 184	SIM
79	DM	DA Caesar 185	SIM
79	DM	DA Caesar 186	SIM
79	DM	DA Caesar 187	SIM
79	DM	DA Caesar 188	SIM
79	DM	DA Caesar 189	SIM
79	DM	DA Caesar 190	SIM
79	DM	DA Caesar 191	SIM
79	DM	DA Caesar 192	SIM
79	DM	DA Caesar 193	SIM
79	DM	DA Caesar 194	SIM
79	DM	DA Caesar 195	SIM
79	DM	DA Caesar 196	SIM
79	DM	DA Caesar 197	SIM
79	DM	DA Caesar 198	SIM
79	DM	DA Caesar 199	SIM
79	DM	DA Caesar 200	SIM
79	DM	DA Caesar 201	SIM
79	DM	DA Caesar 202	SIM
79	DM	DA Caesar 203	SIM
79	DM	DA Caesar 204	SIM
79	DM	DA Caesar 205	SIM
79	DM	DA Caesar 206	SIM
79	DM	DA Caesar 207	SIM
79	DM	DA Caesar 208	SIM
79	DM	DA Caesar 209	SIM
79	DM	DA Caesar 210	SIM
79	DM	DA Caesar 211	SIM
79	DM	DA Caesar 212	SIM
79	DM	DA Caesar 213	SIM
79	DM	DA Caesar 214	SIM
79	DM	DA Caesar 215	SIM
79	DM	DA Caesar 216	SIM
79	DM	DA Caesar 217	SIM
79	DM	DA Caesar 218	SIM
79	DM	DA Caesar 219	SIM
79	DM	DA Caesar 220	SIM
79	DM	DA Caesar 221	SIM
79	DM	DA Caesar 222	SIM
79	DM	DA Caesar 223	SIM
79	DM	DA Caesar 224	SIM
79	DM	DA Caesar 225	SIM
79	DM	DA Caesar 226	SIM
79	DM	DA Caesar 227	SIM
79	DM	DA Caesar 228	SIM
79	DM	DA Caesar 229	SIM
79	DM	DA Caesar 230	SIM
79	DM	DA Caesar 231	SIM
79	DM	DA Caesar 232	SIM
79	DM	DA Caesar 233	SIM
79	DM	DA Caesar 234	SIM
79	DM	DA Caesar 235	SIM
79	DM	DA Caesar 236	SIM
79	DM	DA Caesar 237	SIM
79	DM	DA Caesar 238	SIM
79	DM	DA Caesar 239	SIM
79	DM	DA Caesar 240	SIM
79	DM	DA Caesar 241	SIM
79	DM	DA Caesar 242	SIM
79	DM	DA Caesar 243	SIM
79	DM	DA Caesar 244	SIM
79	DM	DA Caesar 245	SIM
79	DM	DA Caesar 246	SIM
79	DM	DA Caesar 247	SIM
79	DM	DA Caesar 248	SIM
79	DM	DA Caesar 249	SIM
79	DM	DA Caesar 250	SIM
79	DM	DA Caesar 251	SIM
79	DM	DA Caesar 252	SIM
79	DM	DA Caesar 253	SIM
79	DM	DA Caesar 254	SIM
79	DM	DA Caesar 255	SIM
79	DM	DA Caesar 256	SIM
79	DM	DA Caesar 257	SIM
79	DM	DA Caesar 258	SIM
79	DM	DA Caesar 259	SIM
79	DM	DA Caesar 260	SIM
79	DM	DA Caesar 261	SIM
79	DM	DA Caesar 262	SIM
79	DM	DA Caesar 263	SIM
79	DM	DA Caesar 264	SIM
79	DM	DA Caesar 265	SIM
79	DM	DA Caesar 266	SIM
79	DM	DA Caesar 267	SIM
79	DM	DA Caesar 268	SIM
79	DM	DA Caesar 269	SIM
79	DM	DA Caesar 270	SIM
79	DM	DA Caesar 271	SIM
79	DM	DA Caesar 272	SIM
79	DM	DA Caesar 273	SIM
79	DM	DA Caesar 274	SIM
79	DM	DA Caesar 275	SIM
79	DM	DA Caesar 276	SIM
79	DM	DA Caesar 277	SIM
79	DM	DA Caesar 278	SIM
79	DM	DA Caesar 279	SIM
79	DM	DA Caesar 280	SIM
79	DM	DA Caesar 281	SIM
79	DM	DA Caesar 282	SIM
79	DM	DA Caesar 283	SIM
79	DM	DA Caesar 284	SIM
79	DM	DA Caesar 285	SIM
79	DM	DA Caesar 286	SIM
79	DM	DA Caesar 287	SIM
79	DM	DA Caesar 288	SIM
79	DM	DA Caesar 289	SIM
79	DM	DA Caesar 290	SIM
79	DM	DA Caesar 291	SIM
79	DM	DA Caesar 292	SIM
79	DM	DA Caesar 293	SIM
79	DM	DA Caesar 294	SIM
79	DM	DA Caesar 295	SIM
79	DM	DA Caesar 296	SIM
79	DM	DA Caesar 297	SIM
79	DM	DA Caesar 298	SIM
79	DM	DA Caesar 299	SIM
79	DM	DA Caesar 300	SIM
79	DM	DA Caesar 301	SIM
79	DM	DA Caesar 302	SIM
79	DM	DA Caesar 303	SIM
79	DM	DA Caesar 304	SIM
79	DM	DA Caesar 305	SIM
79	DM	DA Caesar 306	SIM
79	DM	DA Caesar 307	SIM
79	DM	DA Caesar 308	SIM
79	DM	DA Caesar 309	SIM
79	DM	DA Caesar 310	SIM
79	DM	DA Caesar 311	SIM
79	DM	DA Caesar 312	SIM
79	DM	DA Caesar 313	SIM
79	DM	DA Caesar 314	SIM
79	DM	DA Caesar 315	SIM
79	DM	DA Caesar 316	

84. DM<sup>+</sup>  
99. DM<sup>+</sup>  
64. DM<sup>+</sup>  
64. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>  
95. DM<sup>+</sup>  
84. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>  
75. DM<sup>+</sup>  
88. DM<sup>+</sup>  
64. DM<sup>+</sup>  
75. DM<sup>+</sup>  
59. DM<sup>+</sup>  
89. DM<sup>+</sup>  
83. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>  
89. DM<sup>+</sup>  
84. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>  
92. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>  
99. DM<sup>+</sup>  
78. DM<sup>+</sup>  
59. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>  
89. DM<sup>+</sup>  
83. DM<sup>+</sup>  
89. DM<sup>+</sup>  
59. DM<sup>+</sup>  
99. DM<sup>+</sup>  
75. DM<sup>+</sup>  
77. DM<sup>+</sup>  
75. DM<sup>+</sup>  
55. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>  
69. DM<sup>+</sup>  
78. DM<sup>+</sup>  
59. DM<sup>+</sup>  
99. DM<sup>+</sup>  
69. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>  
79. DM<sup>+</sup>

**Brotkasten - CD**

Über 100 Diskettenkopien mit Software für den C64 und viele andere 8-Bit-Rechner. Incl. der erforderlichen Emulatoren und Volles CD ist auflauf auf PC und AMIGA.

**39,90 DM**

**Mega Pack 5**  
Flight Unlimited (Light), Terminal Velocity, FX-Fighter, Pinball Fantasies, Jagged Alliance, Primal Rage, Pool Champion, Warlords 2, Entomorph and Great Nava! Battles. Allies  
Outside Sale  
**79.95 DM**

**Ultra Pack I**  
Universal Lexikon 95 Geo Route, Tele-Info-Fax Auskunft, PCS  
60 Seedplane, AmiPro 3.1, Großes Wörterbuch der Rechts-  
schreibung, Geocheck Weltatlas, Gesetze und Leitsatz Karze,  
Euro-Trans, Mitsubishi Motoführer **79,- DM**

**DUKE NUKEM 3D**

**Duke Nukem 3D Deutsche Anleitung 79,- DM**  
Action Spiel des Jahres - Sternware Version 12,-DM

**Terra Nova-Strike Force Centauri DA 79,-DM**  
Die neue Action-Basis von Looking Glass.

**Zork Nemesis**      **Deutsch**      **79,- DM**  
Gefangen in der Ewigkeit des verbotenen Landes

Formular One Grand Prix 2 Deutsch 99,- DM  
Auf den Spuren von Michael Schumacher

**Maxi Sound 4X**

**SONY CYBER-SHOT DCR-HC3000**

**1. 10x Optical SteadyShot**

**2. 3.0" LCD**

**3. 10.2 Megapixel**

**4. 1080i HD**

**5. 2.1" Headset**

**6. 1080i HD**

**7. 1080i HD**

**8. 1080i HD**

**9. 1080i HD**

**10. 1080i HD**

**11. 1080i HD**

**12. 1080i HD**

**13. 1080i HD**

**14. 1080i HD**

**15. 1080i HD**

**16. 1080i HD**

**17. 1080i HD**

**18. 1080i HD**

**19. 1080i HD**

**20. 1080i HD**

**21. 1080i HD**

**22. 1080i HD**

**23. 1080i HD**

**24. 1080i HD**

**25. 1080i HD**

**26. 1080i HD**

**27. 1080i HD**

**28. 1080i HD**

**29. 1080i HD**

**30. 1080i HD**

**31. 1080i HD**

**32. 1080i HD**

**33. 1080i HD**

**34. 1080i HD**

**35. 1080i HD**

**36. 1080i HD**

**37. 1080i HD**

**38. 1080i HD**

**39. 1080i HD**

**40. 1080i HD**

**41. 1080i HD**

**42. 1080i HD**

**43. 1080i HD**

**44. 1080i HD**

**45. 1080i HD**

**46. 1080i HD**

**47. 1080i HD**

**48. 1080i HD**

**49. 1080i HD**

**50. 1080i HD**

**51. 1080i HD**

**52. 1080i HD**

**53. 1080i HD**

**54. 1080i HD**

**55. 1080i HD**

**56. 1080i HD**

**57. 1080i HD**

**58. 1080i HD**

**59. 1080i HD**

**60. 1080i HD**

**61. 1080i HD**

**62. 1080i HD**

**63. 1080i HD**

**64. 1080i HD**

**65. 1080i HD**

**66. 1080i HD**

**67. 1080i HD**

**68. 1080i HD**

**69. 1080i HD**

**70. 1080i HD**

**71. 1080i HD**

**72. 1080i HD**

**73. 1080i HD**

**74. 1080i HD**

**75. 1080i HD**

**76. 1080i HD**

**77. 1080i HD**

**78. 1080i HD**

**79. 1080i HD**

**80. 1080i HD**

**81. 1080i HD**

**82. 1080i HD**

**83. 1080i HD**

**84. 1080i HD**

**85. 1080i HD**

**86. 1080i HD**

**87. 1080i HD**

**88. 1080i HD**

**89. 1080i HD**

**90. 1080i HD**

**91. 1080i HD**

**92. 1080i HD**

**93. 1080i HD**

**94. 1080i HD**

**95. 1080i HD**

**96. 1080i HD**

**97. 1080i HD**

**98. 1080i HD**

**99. 1080i HD**

**100. 1080i HD**

**101. 1080i HD**

**102. 1080i HD**

**103. 1080i HD**

**104. 1080i HD**

**105. 1080i HD**

**106. 1080i HD**

**107. 1080i HD**

**108. 1080i HD**

**109. 1080i HD**

**110. 1080i HD**

**111. 1080i HD**

**112. 1080i HD**

**113. 1080i HD**

**114. 1080i HD**

**115. 1080i HD**

**116. 1080i HD**

**117. 1080i HD**

**118. 1080i HD**

**119. 1080i HD**

**120. 1080i HD**

**121. 1080i HD**

**122. 1080i HD**

**123. 1080i HD**

**124. 1080i HD**

**125. 1080i HD**

**126. 1080i HD**

**127. 1080i HD**

**128. 1080i HD**

**129. 1080i HD**

**130. 1080i HD**

**131. 1080i HD**

**132. 1080i HD**

**133. 1080i HD**

**134. 1080i HD**

**135. 1080i HD**

**136. 1080i HD**

**137. 1080i HD**

**138. 1080i HD**

**139. 1080i HD**

**140. 1080i HD**

**141. 1080i HD**

**142. 1080i HD**

**143. 1080i HD**

**144. 1080i HD**

**145. 1080i HD**

**146. 1080i HD**

**147. 1080i HD**

**148. 1080i HD**

**149. 1080i HD**

**150. 1080i HD**

**151. 1080i HD**

**152. 1080i HD**

**153. 1080i HD**

**154. 1080i HD**

**155. 1080i HD**

**156. 1080i HD**

**157. 1080i HD**

**158. 1080i HD**

**159. 1080i HD**

**160. 1080i HD**

**161. 1080i HD**

**162. 1080i HD**

**163. 1080i HD**

**164. 1080i HD**

**165. 1080i HD**

**166. 1080i HD**

**167. 1080i HD**

**168. 1080i HD**

**169. 1080i HD**

**170. 1080i HD**

**171. 1080i HD**

**172. 1080i HD**

**173. 1080i HD**

**174. 1080i HD**

**175. 1080i HD**

**176. 1080i HD**

**177. 1080i HD**

**178. 1080i HD**

**179. 1080i HD**

**180. 1080i HD**

**181. 1080i HD**

**182. 1080i HD**

**183. 1080i HD**

**184. 1080i HD**

**185. 1080i HD**

**186. 1080i HD**

**187. 1080i HD**

**188. 1080i HD**

**189. 1080i HD**

**190. 1080i HD**

**191. 1080i HD**

**192. 1080i HD**

**193. 1080i HD**

**194. 1080i HD**

**Maxi SoundCD 32 4x D - MultiMedia K**  
Maxi Sound 32 Wave FX. 4-fach-CDROM ATAPI. Lautsprecher, Gamepad. Software: Sound Impressions, Recording Sessions u. CakeWalk Express. Zusätzlich: Action Soccer, Rayman, Little E. Adventure und Wincommander II. **469,- DM**

### Ladenverkauf

**Computer Börse Essen**  
Berliner Str. 214, 45 44 Essen, Tel:0201-751 35

**Cybernet**  
Keitelstr. 24, 66763 Dillingen, Tel: 0688 - 976717  
**HCL-MultiMedia**  
Knooper Weg 136a, 24105 Kiel, Tel: 0341-578180  
**Händler-Anfragen erwünscht**

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse UPS oder Post. Auslandsendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck 20,-DM Versandkosten). UPS-NN zzgl. 17,-DM, Post-NN zzgl. 12,-DM, bei Vorkasse zzgl. 10,-DM. Auf Wunsch versenden auch in Sicherheitsverpackung (+ 3,50DM). Hardware nur auf Aufw. Ab 250,- DM versenden wir Versandkostenfrei!!!!

## So erreichen Sie uns:

**Anschrift**  
 Computec Verlag GmbH & Co. KG  
 Redaktion: PC Games  
 Isarstraße 32-34  
 90451 Nürnberg

**CompuServe**  
 100367, 3006 (Oliver Menne)  
 100335, 1252 (Thomas Borovskis)  
 100346, 3040 (Harold Wagner)

**PC Games Mailbox**  
 Analog: (0911) 9 36 65 50  
 Digital: (0911) 9 36 65 55

**Bei Reklamationen wenden Sie sich an**  
 Asiat Media GmbH  
 Reklamation: PC Games  
 Am Steinacher Kreuz 22  
 90427 Nürnberg

**Reklamationshotline**  
 Montag bis Freitag,  
 14 bis 18 Uhr  
 (09 11) 30 50 30

**Abobetreuung**  
 (09 11) 5 32 51 79

**Verlagsan schrift**  
 Computec Verlag GmbH & Co. KG  
 Innere Gramer-Klett-Straße 6  
 90403 Nürnberg

**Geschäftsführer:** Adolf Silbermann

**Chefredakteur:** Christian Geltenpoh

**Stellvertreter des Chefredakteurs:**  
 Christian Müller, Christoph Holowaty

**Leitende Redakteure:** (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)  
 Oliver Menne, Thomas Borovskis

**Bildredaktion:**  
 Roland Gerhardt

**Textkorrektur:** Herbert Aichinger

**Redaktion Deutschland:**  
 Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Hans Ippisch

**Redaktion USA:**  
 Markus Kischel, Longmont, Colorado  
 CompuServe: 73233, 742

**Redaktionsassistent:**  
 Michael Erwein, Alexander Geltenpoh

**Freie Mitarbeiter:**  
 Christian Späth, Richard Vogler

**Layout:** Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger

**Titelgestaltung:**  
 Simon Schmid

**Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:**  
 Stefanie Geltenpoh

**Produktionsleiter:** Michael Schraut

**Vertrieb:**  
 Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:** Roland Bollendorf

**Druck**  
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Kopierservice Coverdisk**  
 Asiat Media GmbH

**Titel PC Games:**  
 Action Press

**Abonnement:**  
 PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abbo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-  
 Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr

**Anzeigenverkauf**  
 MEDIA&TEC Medienagentur GmbH & G.  
 Isarstr. 34, 90451 Nürnberg  
 Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0  
 Mobil: (0171) 6213146  
 Fax: (0911) 6427860

**Verkauf**  
 Thorsten Szomeit 19  
 Wolfgang Menne 43  
**Disposition**  
 Tanja Kaiser 32

**Anzeigenleiter**  
 Thorsten Szomeit

**Anzeigenverkauf**  
 VECTOR Medienmarketing GmbH  
 Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg  
 Telefon: (02 03) 3 05 11 -11  
 Fax: (02 03) 3 05 11 34

**Verkauf**  
 Thomas Kammer 51  
 Oliver Diemers 54  
 Thomas Diel 52  
**Disposition**  
 Gregor Ecker 53  
**Anzeigenleiter**  
 Thomas Kammer

**verantwortlich für den Anzeigenstil**  
 Thorsten Szomeit, Thomas Kammer

**Manuskripte und Programme**  
 Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht Text**  
 Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM**  
 Alle auf der PC Games Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

## Inserentenverzeichnis 5/96

Acclaim	15, 45
Althoff	123
Bachler	79
Bischoff & Partner	137
Black Legend	173
Blue Byte	69
BMG	59
Bomico	8, 9, 26, 27, 46, 47, 126, 127, 196
Brinkmann	53
Buy or Change	133
Call & Play	81
CDV	69
Centrgold	11
Computec Verlag	17, 18, 19, 67, 173, 178, 179, 187, 191
Computer Discount	131
Comsoft	119
CPS Heideck	123
Cross Versand	143
Cybersoft	67
Data House	137
Debis	125
Dynamic Soft	43
Electronic Arts	56, 57, 129, 151
Euro 26	177
Fantasy Productions	161
Funsoft	21, 28, 55, 61, 149
Gamblersoft	115
Game It	169
Groß	115
Guillemot	159
Hint Shop	82
Infogrames	157
Jel-Stream	139
Jagotec	35
Jollenbeck	181
Joysoft	77
Koch Media	39
Magic Entertainment	117
Media Point	40, 41
Micro Fun	82
Mindscape	62, 63
MLC	165
MMD Sport	49
Multimedia Soft	145
Mystic Computer Parts	163
Okay Soft	115
PC Fun	133
PC Store	82
Pearl Agency	189
Philip Morris	23
Psygnosis	50, 51
Ritter Sport	37
Roby Rob Shop	49
Sega	13
Sierra	135
Skymedia	171
Softsale	147
Software 2000	167
Software Company	183
Software Corner	25
Softwareversand Kriete	37
Theo Kranz Versand	181
Tsunami	123
Versand 99	75
Virgin	2
Wrial Versand	121
Ziff Davis	185

Der Auflage liegt ein Beiheter der Firma Pearl Agency bei.  
 Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg  
 Verkaufte Auflage IV Quartal 1995 179 455 Exemplare



# Chartbreaker

Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich be-

deutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.

- 1** Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!
- 2** Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

Afterlife	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AH44D Longbow	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BattleArena Toshinden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blood & Magic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Das Hexagon Kartell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deadlock	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Produzent	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dragon Dice	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flying Corps	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flying Nightmare 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Free Enterprise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardline	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hind	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lands of Lore 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maximum Road Race	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metallwerks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Missionforce: Cyberstorm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Orion Burger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pete Sampras Extreme Tennis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Planet der Affen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Return Fire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skullcracker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Space Simulator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Storm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Elkmoo Murder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Time Commando	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UEFA Champions League	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ultima 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ultima Online	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Virtual Lego World	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WarCraft 2 Expansion Set	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zork: Nemesis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- 3** Welchen Rechner besitzen Sie?  
☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
- 4** Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?  
☐ Nein ☐ Ja, und zwar: ☐ 1x ☐ 2x ☐ 3x ☐ 4x
- 5** Welches Genre interessiert Sie am meisten?  
☐ Beat 'em Up ☐ Strategiespiel ☐ Arcade-Action  
☐ 3D-Action ☐ Rollenspiel ☐ Rennspiel  
☐ Sportspiel ☐ Adventure ☐ Jump&Run  
☐ Flugsimulation ☐ Wirtschaftssim. ☐ Interaktiver Film  
☐ Sonstiges: \_\_\_\_\_

Der Gewinner der Leserumfrage in PC GAMES 4/96 heißt **Andreas Karkosz** und bekommt das Spiel **Magic Carpet 2**

Dieses Spiel wurde zur Verfügung gestellt von



dem Fachgeschäft für Computerspiele in Nürnberg und Erlangen.

- 6** Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?  
☐ Nein ☐ Ja: \_\_\_\_\_
- 7** Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES  
 Schulnote: \_\_\_\_\_
- 8** Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?  
 \_\_\_\_\_
- 9** Was gefällt Ihnen weniger?  
 \_\_\_\_\_
- 10** Wie finden Sie die Titelseite?  
 Schulnote: \_\_\_\_\_
- 11** Wie alt sind Sie?  
 \_\_\_\_\_ Jahre
- 12** Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?  
 ca. \_\_\_\_\_ DM
- 13** Sind Sie?  
☐ männlich ☐ weiblich

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Wohnort \_\_\_\_\_

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES • Kennwort:  
 Chartbreaker • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg



Das Rätsel des Master Lu

# Einbürgerung

Wer den Wunsch nach unserem Spiel des Monats der Ausgabe 12/95 bislang vergeblich beim Händler vorgetragen hat, hat ab sofort bessere Chancen: Sanctuary Woods hat Lee Sheldons Meisterwerk „The Riddle of Master Lu“ komplett eingedeutscht.

In einer Zeit, in der Hersteller ein Wettrennen um die Zahl der mitgelieferten CD-ROMs veranstalten, überrascht unser Testkandidat allein dadurch, daß man nur eine einzige Disk in der Schachtel entdeckt. Darauf befindet sich ein Adventure von der Güteklasse, mit der LucasArts noch vor wenigen

Jahren Computerspiel-Geschichte geschrieben hat. Erzählt wird die Geschichte des „Kunstsammlers“ Robert Ripley, der für seine berühmten „Believe it or not“-Museen die skurrilsten Artefakte aus aller Herren Länder zusammenträgt.

Auf der Suche nach einem mysteriösen Talisman verschlägt es den Tausendsassa u. a. nach China, Südamerika und auf die Osterinseln. Dort löst man die vielen und erquickend geistreichen Puzzles nach der herkömmlichen Methode (sprich: Icons, Multiple-Choice-Gespräche, Inventory). Im Gegensatz zu den Indy Jones-Adventures wurden in diesem Fall trendige SVGA-Locations mit gerenderten Objekten eingebaut, vor denen digitalisierte Schauspielern auftreten - und die machen das offensichtlich nicht zum ersten Mal. Wichtige Szenen werden obendrein als



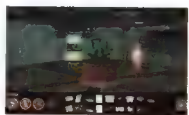
Alle Gegenstände werden in der Statusleiste am unteren Bildschirmrand permanent angezeigt; drei Icons reichen für die Steuerung völlig aus.

Close-Up (meist in Form einer kurzen Videosequenz) herausgezoomt.

Ein gutes Vierteljahr nach dem US-Release kommen endlich die deutschen Adventure-Fans zum Zuge. Alle Bildschirmtexte hat man mit sehr viel Fingerspitzengefühl übersetzt, während die opulenten Dialoge von film- und fernseherfahrenen Profisprechern synchronisiert wurden. Believe it or not: Der Hauptdarsteller hat sogar einen ähnlichen Tonfall wie die deutsche Stimme von Harrison Ford...



Die Osterinseln sind immer eine Reise wert - erst recht bei einer solch attraktiven Begleiterin.



Unterwegs in geheimer Mission: Auf seiner Tournee kommt Robert Ripley ganz schön herum.

## Statement

Er spricht wie Indy, er handelt wie Indy, und wenn er jetzt noch einen Dreitagebart hätte und den Hut wechseln würde, dann sähe er ihm zum Verwechseln ähnlich: Robert Ripley ist der Indiana Jones '96! Wer's gespielt hat, wird mir beipflichten, wenn ich ohne Übertreibung sage: Solch ein gutes Adventure hat es seit Fate of Atlantis nicht mehr gegeben. Gehört in jeden gutsortierten Haushalt!



Alle Kurztrips rund um den Globus werden vom Reisebüro aus gebucht; hier erhält man auf Anfrage beim Angestellten auch praktische Tips.

Petra Maueröder ■

## SPECS & TECHS

VEA/ Tastatur
SVGA/ Maus
OSWIN 3.1/ Joystick
WIN 95/ SoundBlaster
HD 5 MB/ General MIDI
CD 607 MB/ Audio

**REQUIRED**  
486 DX33, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 60, 16 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Adventure	
Grafik	85%
Handlung	88%
Handling	83%
Spieldesign	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sanctuary Woods
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

# Irgendwie denk ich immer

Klaus ist in seiner Clique angeblich der einzige, der noch nicht mit einem Mädchen geschlafen hat. Die anderen belächeln ihn schon und machen dumme Witze, denn schließlich sei er schon 17! Nun denkt er ständig daran, wie er »nachziehen« kann. Dabei ging es ihm eigentlich bisher ganz gut so. Der Funke ist

eben noch bei keiner übergesprungen.

Vieles über das »erste Mal«, über Freundschaft und Sexualität, aber auch über Themen wie Verhütung, Selbstbefriedigung und mehr findest Du in unseren kostenlosen Broschüren.

# das Eine!

## Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

☐ »Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«  
Broschüre

☐ »Empfängnisverhütung: Methoden und Möglichkeiten«  
Broschüre

☐ »Verhüten – null Probleme?«  
Serinfo im Comcast

Abender:

Name:

Straße, Hausnr.

PLZ:

Ausschicken an: ☐ Ja ☐ Nein ☐ Ja, aber nicht an die  
**BZgA, 51101 Köln**

AUFRÜSTEN UND ABFAHREN!

# Dachtet Ihr etwa es

Dann zieht Euch jetzt warm an!

## WORMS REINFORCEMENTS

ist da und wird Euch von den Socken hauen.

Das bombige Aufbaupaket zu **WORMS** verschafft Euch noch mehr Spaß, Action und Nervenkitzel. Jetzt könnt Ihr Euch

übers **NETZWERK\*** zu sechseht! ordentlich einschenken.

### NEUE FEATURES:

- 4 zusätzliche Sprachpacks
- Sound-Editor für eigene Sprachaufnahmen
- Mehr als 15 neue Spieloptionen  
z.B. Rückzugsoption, Blindgänger...
- 25 wählbare Landschaften und die  
Option eigene zu entwerfen
- Neue und noch bessere Waffen  
z.B. zielgerichtetes Kamikaze, Dynamit...
- Alles auch per Modem

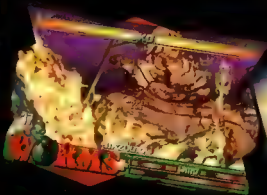
\*IPX-NETZWERK

## WORMS REINFORCEMENTS

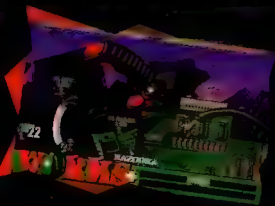
ist die ultimative Aufrüstung mit explosiver Durchschlagskraft.

Aber VORSICHT:

Einmal geladen gibt's kein Zurück.



Zum Spielen von  
**WORMS REINFORCEMENTS**  
benötigt man die  
Original-Worms-CD!



sei schon vorbei?

# WORMS

## REINFORCEMENTS



COMING SOON  
DEUTSCHE SPRACHAUSGABE  
FÜR PC CD-ROM

ocean

TEAM 17

Im exklusiv-Vertrieb von  
**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

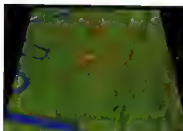
The War College

# Frühlings-Manöver

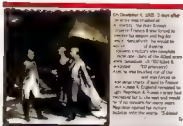
Wer gehofft hatte, daß sich mit dem Ende der 4,77 MHz/CGA-Ära auch gruftige Spielprinzipien wie die des legendären Universal Military Simulator 2 erledigt hätten, sieht sich getäuscht. Strategie-Guru Ezra Sidran kann's einfach nicht lassen und feiert nun mit The War College sein Comeback.

Im Grunde genommen ist The War College ein Echtzeit-Strategiespiel, da das Programm ohne Spielzüge auf Rundenbasis oder Hexagon-Felder auskommt. Die vier weltgeschichtlich relevanten Schlachten (Pharsalus, Antietam, Austerlitz, Tannenberg) werden auf einer schmucklosen, zoombaren 3D-Land-

schaft durchsimuliert. Via Dialogbox erteilt man seinen Streitkräften Befehle, ändert die Anordnung der Bataillone, definiert Waypoints oder gibt den Befehl zum Angriff. Und jetzt wird's erst richtig spannend: Der Menüpunkt „Start Movement“ setzt die ausgewählten Einheiten in „Bewegung“; im Abstand einiger Sekunden rücken die schmalen Blöcke um ein paar Pixel nach vorne. Grafisch erinnert dieses unerhört fesselnde Schauspiel an eine Kolonne farbiger Regenwürmer auf einem Komposthaufen. Treffen zwei Units aufeinander, erscheint eine Einheits-Rauchwolke, und die Statuszeile meldet die Gefallenen und Verwundeten. Dadurch kann z. B. die Moral der Truppe den Bach runtergehen, was die Sieghancen doch erheblich mindert. Für Was-wäre-wenn-Untersuchungen darf man die zugrundeliegenden Werte im Options-Menü editieren.



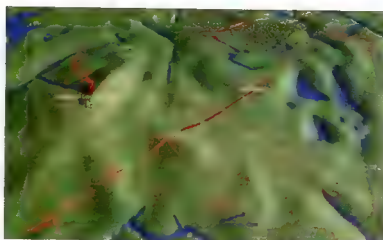
Ärgerlich: Nur fest vordefinierte Gebiete können herausgezoomt werden.



Hintergründiges zum Durchklicken - so spannend kann Multimedia sein.

## Statement

Zielgruppiger geht's wirklich nicht mehr: Wenn Sie Ihrer Festplatte gern beim Defragmentieren zuschauen, werden Sie auch The War College etwas abgewinnen können. Bei allem Respekt vor den aufwendigen Recherchen und der komplexen Berechnung: Es dauert einfach viel zu lange, bis überhaupt was auf dem Bildschirm passiert, und wenn, dann ist dies optisch alles andere als spektakulär.



Dies ist die genaueste der drei Zoomstufen. Die roten Pfeile symbolisieren die „Waypoints“ Ihrer Armee auf dem Weg zur Front.

## Gut zu wissen

The War College ist das Sechsgänge-Menü unter den Strategiespielen - eine historisch fundierte Simulation für Strategie-Gourmets, die mit dem derzeit grassierenden Echtzeit-Fastfood wenig bis gar nichts anfangen können. Zusätzlich muß man schon ein extrem zerrüttetes Verhältnis zu Sid Meier-Strategiespielen oder den Panzer-General- bzw. Battle Isle-Serien haben, um sich für ein derart trübes Strategiespiel erwärmen zu können. Wenn Sie tatsächlich jemanden aufstöbern, der Ihre

Begeisterung für The War College teilt, läßt sich eine Modem- bzw. Netzwerk-Partie arrangieren. Sie fragen sich zu Recht: War das schon alles? Nicht ganz - quasi als Zugabe gibt's dazu einen sehr ausführlichen und kompetenten, aber leider recht einfallslos aufgemachten Infotainment-Teil. Hier werden seitenweise Hintergrund-Infos satt geboten, ergänzt durch Illustrationen, Fotos und Gemälde. Nach dem Vorbild des Windows Help-Formats bekommt man dank der eingebauten Links ungeläufige Begriffe und Persönlichkeiten explizit erläutert.

Petra Maueröder ■

## SPECS & TECHS

VGA/	Tastatur
SVGA/	Maus
DOSSWIN 3.1/	Joystick
WIN 95/	SoundBlaster
HD	5 MB/ General Mid
CD	252 MB/ Audio

**REQUIRED**  
486 DX2-66, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 60, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
Modem-/Netzwerk-Option  
für je zwei Spieler

## RANKING

Strategiespiel	
Grafik	30%
Handbuch	65%
Handling	60%
Spielspaß	53%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 90,-
CD-Vorteil	ausreichend

# Jungleon KEEPER



Das Böse wird siegen.  
Teuflich gut auf PC CD.

**BULLFROG**

<http://www.bullfrog.com/bullfrog.html>



## Fantasy General

# General-Streich

Wenn jemand Strategiespiele mag, heißt das noch lange nicht, daß er sich auch für Bomben, Raketen und Panzertruppen begeistern kann. Warum also nicht dem Beispiel von Blizzard folgen und ein Strategiespiel mit Fantasy-Inhalt entwerfen? In Fantasy General setzt SSI seiner bewährten Panzer General-Engine ein neues Gesicht auf.

Warum sollte man gegen Russen, Deutsche oder Franzosen Krieg führen, wenn eine Schlacht gegen Drachen, Ritter und Gnome viel unterhaltsamer sein kann? Das dachten sich vermutlich auch die SSI-Programmierer, als sie sich an den Entwurf von Fantasy General machten. Wie der Name schon

andeutet, kommt das Hexagon-Spielsystem aus Panzer General zum Einsatz - nur gibt es diesmal keine Panzer und Artillerie-Geschütze, sondern Gnome, Elfen-Bogenschützen und Magier. Insgesamt stehen über 120 verschiedene Einheiten zur Verfügung, deren Kampfstärke und Magiebegabung in einem einfachen Punktesystem festgehalten wird. Je nach Charakter (Krieger, Magier usw.), den der Spieler zu Beginn einer Kampagne auswählt, kann er als Heerführer jetzt auch eigenhändig in das Kampfgeschehen eingreifen - mit einem Heilungszauber kuriert er alle seine Einheiten von Verletzungen oder schickt einfach einen Wirbelsturm, der den gegnerischen Truppen die Motivation und einige Lebenspunkte raubt. Gespielt wird nach dem bekannten Rundensystem. Der Spieler platziert seine Einheiten auf dem in kleine Sechsecke aufgeteilten Spielfeld, greift Gegnereinheiten an oder läßt magiebegabte Fabelwesen ihre Zaubersprüche auf-



Wirtschaftliches: Auch bei Fantasy General kostet jede Einheit Geld.



Von Spielbeginn muß man sich für einen von vier Charakteren entscheiden.

## Statement

Wer historische Kriegs-Szenarien nicht mag, zu einem gut gemachten Strategiespiel aber nicht generell nein sagt, der liegt bei Fantasy General genau richtig. Detailreiche SVGA-Grafik, der phantastische (!) CD-Soundtrack und das Magiesystem schaffen eine Atmosphäre, die Strategie-Fans einfach fesseln muß. Zur 90er-Wertung fehlt lediglich noch eine brauchbare Multiplayer-Funktion.



Goblins und Elfen statt Panzer und Flaks - das Panzer General-Spielprinzip einmal mit ganz anderem Hintergrund. Eine tolle Idee für Fantasy-Freaks.

rufen. Wenn alle Aktionen abgeschlossen sind, ist der computergesteuerte Gegner (der „Shadowlord“) an der Reihe.

## Briefschach?

Wer es etwas geselliger mag, hofft leider vergeblich auf eine verbesserte Multiplayer-Option. Genau wie bei Panzer General 2 ist eine Play-By-Mail-Option die einzige Möglichkeit, mit einem menschlichen Gegner zu spielen. Doch wer tauscht schon gerne Spielstände per E-Mail aus? In puncto Spielgeschwindigkeit hat sich erfreuliches getan: da man bei SSI

selbst eingesehen hat, daß die lähmende Windows-Umgebung aus Panzer General 2 den Spielspaß nur brämte, wurde jetzt wieder auf die bewährte DOS-Engine zurückgegriffen. Ansonsten ist Fantasy General oberflächlich nicht von PG 2 zu unterscheiden: alle Icons sind an der selben Stelle zu finden, und auch die Terraingrafik sieht gleich aus. Wem die vorgegebenen Kampagnen zu langweilig sind, der kann sich in der „Arena“ übrigens auch eigene Schlacht-Szenarien einfallen lassen.

Thomas Borovskis ■

## SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
Adwin 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 6 MB / General Mill
CD 400 MB / Audio

<b>REQUIRED</b>
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
<b>RECOMMENDED</b>
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
<b>MULTIPLAYER</b>
2 Spieler via E-Mail-Option

## RANKING

Strategie	
Grafik	65%
	93%
Handling	75%
Spiele Spaß	86%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Kersteller	SSI/Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

**BEI UNTER 1000**

**Magellan**  
Händleranfragen erwünscht

Telefon: 089-61450614  
Telefax: 089-61450610

Magellan Internetauftritt für die Info über die besten Preise und den besten Service

MENSCH, DENK DOCH MAL NACH...



## EIN TOLLER ABEND. BIS ZUM SCHLUSS.

MEHR ALS 155.000 JUNGE MENSCHEN IM ALTER VON 15 BIS 25 JAHREN VERUNGLÜCKEN JÄHRLICH BEI VERKEHRSUNFÄLLEN. MEIST NACHTS, AM WOCHEN-ENDE. OFT IST ALKOHOL IM SPIEL. MENSCH, DENK DOCH MAL NACH! WENN DU GLAUBST ALKOHOL GEHÖRT DAZU, DANN LASS DIE HÄNDE WEG VOM LENKRAD.



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V. "AKTION JUNGE FAHRER",  
53338 MECKENHEIM



## MHC Computer Discount

Kölner Str. 7 57482 Wenden  
Tel: 02762 979200 Fax: 02762 979202 BITX: \*22622117#

Hardware - Software - CD Spiele

Corel Draw 6.0  
update v. 5.0

349.-

Corel Draw 6.0  
vollversion

559.-

Clean Sweep

1 Win + Win 95

87.-

CPU's und PS2 Simms  
zu TOP Tagespreisen!

Preisinfo

Tel.: 02762 979200  
oder BITX \*22622117#

Festplatten:

WD 1.08 GB E-IDE 365  
WD 1.62 GB E-IDE 495  
IBM 1.70 GB E-IDE 495  
IBM 2.08 GB SCSI 938

CD-Rom

4 fach Speed Atapi 109  
4 fach Speed Atapi 109  
8 fach Speed Atapi 299  
4 fach Speed SCSI 239

Logitech

Wingmann Extreme

85.-

Monitore

14" Monitor ab 399

15" Monitor ab 589

Philips P17B 1369

Philips P20B 1999

Drucker

HP Deskjet 400 415

HP Deskjet 600 459

HP Deskjet 660 679

HP Deskjet 850 849

PCI Grafikkarten

SVGA 1MB DRAM 109

Eisa Winner 1MB DRAM 179

Eisa Winner 2MB DRAM 239

Sp Mercury 2MB VRAM 459

Soundblaster 32 PnP 299

Soundblaster AWE 32 409

1a Aktiv Boxen 80W 66

Modem 28800 extern 299

Leider können wir hier Ihnen nicht unser gesamtes Sortiment zeigen.  
Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste am täglich aktuellen Preise und  
Sonderangeboten. Finden Sie in unserem BITX Programm

Wir wollen zufriedene Kunden, deshalb verwenden wir  
12 unsere Komplettsysteme ausschließlich Markenprodukte.  
Unsere Systeme lassen sich problemlos erweitern. Unsere  
Mainboards (2) haben alle P Bus Cache und laufen  
mit Pentium CPU's bis 200 Mhz.  
Also für die Zukunft vorgeplant. Lassen Sie sich von uns  
mit für Ihren Traumcomputer ein Angebot machen. Sie  
werden auch vom Preis begeistert sein.

### Multimedia Komplettsystem

Pentium 100 PCI Big Tower

Asus Mainboard PS2TAXE, 256kb 8MB Cache, 8 MB Ram,  
CPU Intel Pentium 100 MHz, 3.5 Floppy, 1 GB Festplatte,  
Quad Speed CD-Rom, Eisa Winner 1000 Trio 64 2MB VGA,  
Modem 14400, 16 bit Soundkarte, Tastatur, Mouse  
Software: Win 95, MS Works 4.0, MS Money 4.0,  
Publisher 3.0, Entertainment Pack 4, ohne Monitor,  
1 Jahr Garantie

NEBENHÄNDLERSTELLE

2699.-

D-INFO 2.0 38,50

Vertriebskosten Software Nachnahme 9 90 Vorabgabe 6 90  
Vertriebskosten Hardware Nachnahme 17 90 Vorabgabe 11 90  
Bei Anfordervorgabe beschreiben wir 25 Kartengrößen  
Alle Artikel nur solange Vorrat reicht! Irrtümer und Preisänderungen  
vorbehalten.

Warcraft 2

Dt. Vers.

69.-

Hugo 3

Dt. Vers.

59.-

Magic Carpet 2

Dt. Vers.

77.-

Need for Speed

Dt. Vers.

79.-

Tilt

Dt. Anl.

54.-

Psycho Pinball

Dt. Vers.

67.-

Cesar 2

Dt. Vers.

69.-

Stonekeep

Dt. Vers.

85.-

Bleifuß

Dt. Vers.

54.-

Grand Prix Manager

Dt. Vers.

84.-

Frankenstein

engl.

85.-

Rebel Assault 2

Dt. Anl.

68.-



Kingdom O' Magic

# Schlag-fertig

So, Sie sind also als Simon the Sorcerer im Fastfood-Restaurant des Sumpflings eingekehrt, haben sich in Gabriel Knight 2 einen Wolf geklickt und als Hoagie den Kirschbaum in George Washingtons Garten umgeholt. Bereit für neue Herausforderungen? Im Kingdom O'Magic erwartet Fantasy-Fans ein bizarres Abenteuer mit einer ungewöhnlichen Story, ungewöhnlicher Grafik und gewöhnlicher Benutzeroberfläche.

Shah-Ron hat neben blonden Haaren auch noch eine Harald-Schmidt-Show-taugliche Oberweite und trägt ein feuerrotes Bustier sowie farblieh abgestimmte Hot-Pants. Bereits ohne ihr loses Mundwerk kann sie sich also der gesteigerten Aufmerksamkeit ihrer Umgebung sicher sein. Thidney ist einfach nur eine grün-glitschige Mischung aus Reptil und Mensch. Das ist aber nichts Besonderes - zumindest im Kingdom O'Magic. Hier trifft man auf Kinder, die in

berer, Riesenspinnen, die mächtig stolz auf eine eingefangene Kuh sind, und Mutanten in allen Formen und Farben - kurz: alles was der Fantasy-Markt an absonderlichen Geschöpfen hergibt, lebt hier mehr oder minder friedlich beisammen.

## I did it my way

Für jede der beiden Hauptfiguren gibt es drei Missionen mit Unterschieden in Schwierigkeitsgrad, Puzzle-Dichte und Spieldauer. Mal lauter



riesigen Vogelkäfigen gehalten werden, kampflüsterne Zwerge („Krieg! Krieg!“), eine komplette Goblin-Footballmannschaft, indisponierte Ringgeister, ein halbes Dutzend Elfen, vereinsamte Zau-

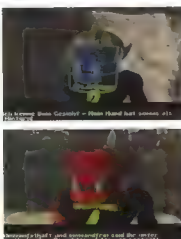
die Aufgabe „rescue the dragon, steal the princess and kill the treasure“, ein anderer sollen elf wackere Mitstreiter zur Verteidigung des Königreichs rekrutiert werden. Egal wofür Sie sich entscheiden - die Geschichte verläuft jedesmal komplett anders. Das behauptet zumindest der Hersteller. Wir haben die Probe auf's Exempel gemacht und ein und dieselbe Mission eines Charakters vier-, fünfmal angespielt. Und tatsächlich: Plötzlich lassen sich Türen öffnen, die zuvor an gleicher Stelle noch verschlossen waren. Oder die Gespräche führen zu völlig



Genial: Einer der vielen möglichen Abspanne verpackt WarCraft 2 (Intro-Szene) und Command & Conquer (achten Sie auf die manipulierte GDI-Fliege im Hintergrund).



**Schlag-Anfall:** Shah-Ron prügelt sich mal wieder mit einem der rauffluchtigen Bewohner des Königreichs. Im oberen Bildschirmbereich zeigen zwei Energieleisten die derzeitige Verfassung der beiden Kontrahenten.



**Die beiden Goblins nahmen den Mund etwas zu voll - Zeit für eine saftige Abreibung!**

Man trifft auf andere Charaktere, kann neue Utensilien mitnehmen und, und, und. Obendrein ändert sich regelmäßig die Tageszeit, was bei einigen Puzzles (man kommt z. B. nur nachts in den lokalen Tanzteppel) eine große Rolle spielt – das hat es seit seligen King's Quest IV-Zeiten im Adventure-Bereich nicht mehr gegeben.

## Hau den Lukas

Denkbar einfach: die Steuerung. Der Mauscursor meldet durch einen intensiven Funktionschlag, sobald interessante Gegenstände oder Figuren

zu sehen sind. Klickt man ein Objekt an, erscheint eine Scheibe mit bis zu sechs verschiedenen Icons. Das Inventory ist in einer breiten Status-Leiste am unteren Bildschirmrand versteckt. Ungewohnt für ein Adventure ist die Tatsache, daß man unterwegs Schriftrollen mit Zaubers

### Statement

Königdom O'Magic ist eindeutig eines dieser Entweder-man-haßt-es-oder-man-liebt-es-Spiele. Die zwei CD-ROMs stecken voller Anspielungen, teils wirklich origineller Puzzles und abgefehrter Zwischensequenzen. So weit, so gut. Doch irgendwann bei SCI hatte den fatalen Ehrgeiz, durch Zaubersprüche und Zweikämpfe soviele Rollenspiele wie möglich einzubauen. Die Folge: Im magischen Königreich stirbt sich's besonders schnell. Shoh-Ron tappt nichtssahnend in eine Höhle - und endet als Steingir. Thidney labert einen Ringreis an - und überlebt das darauffolgende Handgemenge nicht. Mit solchen Mätzchen hebt man weder Stimmung noch Motivation. Egal ob man Grafik, Musik oder Dialoge herminnt: Das SCI-Adventure ist so ganz anders als das, was man von LucasArts oder Sierra kennt, schrammt damit hoarschraf am Massengeschmack vorbei und ist somit nicht uneingeschränkt empfehlenswert. Wenn Sie aber auf Fantasy und britischen Humor in seiner schräge Form stehen, dann lohnt sich ein Absterben ins Kingdom O'Magic auf jeden Fall.



**PC FUN** ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH

Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/59 12 69 · Fax 089/59 12 76

AGE OF SPIELE	3.5 CD	PC SPIELE	3.5 CD	PC SPIELE	3.5 CD
Ad & Co's Editor's	75 -	Fantasy General	75 -	Rayman	75 -
Age of Empires	88.95	Fast Alex	69.95	Ribbit Assault 2	75 -
Age of Trillors	89.95	Pitara Soccer	65 -	Riddle of Master Lu	89.95
Amade Amade	79.95	Learn's Lumbered	88.95	Ripper	89.95
Bad Mojo	83.95	Plagiarism 1.5	89.95	Road 2 - Race	89.95
Bad Mojo 2	83.95	Play 4	89.95	Shadows	89.95
Battle Ship 3 WINGS	75 -	Fugger 2 Die	85 -	Shel Soccer	79.95
Butterfly 3000 AD	89.95	Kanag Knight 2	85 -	Shi Meek Collection	89.95
Buffy & Ruffian WINGS	89.95	Harbors 3	89.95	Shi Meek 2	89.95
Butterfly 3000 AD	89.95	Harbors 3	89.95	Shi Meek 3	89.95
Butterfly 3000 AD	89.95	Hugo (Kabe)	83.95	Shi Meek 4	89.95
Butterfly 3000 AD	89.95	Hugo (Kabe)	83.95	Shi Meek 5	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 6	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 7	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 8	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 9	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 10	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 11	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 12	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 13	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 14	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 15	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 16	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 17	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 18	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 19	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 20	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 21	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 22	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 23	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 24	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 25	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 26	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 27	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 28	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 29	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 30	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 31	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 32	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 33	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 34	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 35	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 36	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 37	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 38	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 39	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 40	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 41	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 42	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 43	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 44	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 45	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 46	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 47	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 48	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 49	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 50	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 51	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 52	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 53	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 54	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 55	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 56	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 57	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 58	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 59	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 60	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 61	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 62	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 63	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 64	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 65	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 66	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 67	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 68	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 69	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 70	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 71	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 72	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 73	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 74	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 75	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 76	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 77	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 78	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 79	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 80	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 81	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 82	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 83	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 84	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 85	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 86	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 87	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 88	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 89	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 90	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 91	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 92	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 93	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 94	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 95	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 96	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 97	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 98	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 99	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 100	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 101	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 102	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 103	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 104	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 105	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 106	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 107	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 108	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 109	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 110	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 111	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 112	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 113	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 114	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 115	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 116	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 117	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 118	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 119	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 120	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 121	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 122	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 123	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 124	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 125	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 126	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 127	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 128	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 129	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 130	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 131	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 132	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 133	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 134	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 135	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 136	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 137	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 138	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 139	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 140	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 141	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 142	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 143	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 144	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 145	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 146	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 147	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 148	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 149	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 150	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 151	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 152	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 153	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 154	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 155	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 156	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 157	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 158	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 159	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 160	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 161	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 162	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 163	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 164	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 165	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 166	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 167	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 168	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 169	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 170	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 171	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 172	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 173	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 174	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 175	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 176	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 177	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 178	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 179	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 180	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 181	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 182	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 183	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95	Shi Meek 184	89.95
Brain Dead 3D	69.95	Have no Shadow	89.95		

Dies ist nur ein kleiner Auszug. Aus weitere Spezialtitel rufen Sie uns bitte an.  
Wir führen auch MAC-Spiele, Lösungen, Joysticks und Soundkarten.  
Versandkostenpauschale DM 10 Ausland DM 25 -  
Kreditkarten Eurocard-Master Visa Amex  
Versandpreise und Ladenpreise  
Jahrm- und Preisänderungen vorbehalten.  
\*Ziel Deutschlandbezugsmäßig nicht vertiefbar.



# Buy or Change

**Wir tauschen oder nehmen gebrauchte CD-ROM Spiele in Zahlung!**

11TH HOUR	79.00 DM	Mission Critical	79.00 DM
11TH HOUR KD	79.00 DM	NASA Tournament Ed.	79.00 DM
12TH HOUR	79.00 DM	<b>Need for Speed DS</b>	<b>69.00 DM</b>
Action Pack 2 - Win95	59.00 DM	NFL Quarterback 96	69.00 DM
Aliens	59.00 DM	NHL Hockey 96 DS	69.00 DM
Batman Forever	79.00 DM	Onion Conspiracy	59.00 DM
Beetle Brawl	59.00 DM	PGA Tour Golf 96	69.00 DM
Bloodwings	59.00 DM	Phantasmagoria	69.00 DM
Bluffs (Screamer)	59.00 DM	Pitfall (Win95)	69.00 DM
Borgs	59.00 DM	Pinball 96	69.00 DM
Brutal DS	69.00 DM	Puyo Pinball	59.00 DM
Burned in Time	72.00 DM	Rebel Assault II	66.00 DM
Business Partnership Manager 2	79.00 DM	Revolution X	79.00 DM
Command & Conquer	76.00 DM	"Ring Cycle"	74.00 DM
<b>Crusader: No Remorse</b>	<b>69.00 DM</b>	Separation Anxiety	69.00 DM
Cyber Bikes DA	49.00 DM	Shannara	72.00 DM
<b>Cybermage DS</b>	<b>69.00 DM</b>	Shockwave Assault	79.00 DM
	79.00 DM	Star Trek (A Final Unity)	76.00 DM
<b>*Descent 2</b>	<b>69.00 DM</b>	"Star Trek Deep Space 9	79.00 DM
Destruction Derby	69.00 DM	<b>Street</b>	<b>69.00 DM</b>
	59.00 DM	Super Street Fighter 2	69.00 DM
<b>*Duke Nukem 3D</b>	<b>79.00 DM</b>	Temptation Pack	74.00 DM
Earthworm Jim	65.00 DM	<b>Terminal Velocity</b>	<b>59.00 DM</b>
<b>*F1 Grand Prix 2</b>	<b>65.00 DM</b>	The Dig	62.00 DM
FIFA Soccer 96 DS	69.00 DM	The Raven Project	64.00 DM
Fire Storm Thunderhawk II	69.00 DM	TheXter II	74.00 DM
Frankenstein	76.00 DM	The Fighter	69.00 DM
FX-Fighter	54.00 DM	Totipot	55.00 DM
<b>Gabriel Knight 2</b>	<b>79.00 DM</b>	Transport Tycoon	55.00 DM
Galactic	79.00 DM	Tri Tynt	69.00 DM
Grand Prix Manager	79.00 DM	<b>"Laser" Runner</b>	<b>79.00 DM</b>
Hexen	59.00 DM	<b>US Navy Fighter GOLD</b>	<b>79.00 DM</b>
Indiana DV	59.00 DM	Virtual Pool	59.00 DM
Incy Car Racing II	69.00 DM	<b>Warcraft 2</b>	<b>72.00 DM</b>
<b>*Judge Dredd</b>	<b>74.00 DM</b>	Warcraft 2 KD	85.00 DM
Locus	69.00 DM	Warhammer	69.00 DM
Magic Carpet 2 DS	74.00 DM	Warriors	49.00 DM
"Maximum Gung"	69.00 DM	<b>Wing Commander IV</b>	<b>89.00 DM</b>
Memoriam II	69.00 DM	Wing Commander IV KD	89.00 DM
Mega Force (11 CTR+10 Sprites)	79.00 DM	Wipeout	69.00 DM
Megaforce (11 CTR+10 Sprites)	79.00 DM	Wildchance	69.00 DM
Mega Force (11 CTR+10 Sprites)	79.00 DM	Worms	69.00 DM
Megaforce (11 CTR+10 Sprites)	79.00 DM	<b>Wrestlemania</b>	<b>79.00 DM</b>
Milena	59.00 DM	X-Com DS	59.00 DM

<b>Mirage</b>	<b>85,00 DM</b>	<b>R-Kombi 20</b>	<b>22.000,- DM</b>
Spielzeugfiguren je 19,90 DM, beim Kauf mit Spiel 14,90 DM		DAK: obst. Anleiherg. DSt- deut. Sprachausgabe KÖ- deut. Version	
Inziner und Preisänderungen vorbehalten. Bis zu einem Bestellwert von DM 250,- berechnen wir DM 10,50 Versandkosten zzgl. MwSt.		Vorkasse DM 9,50. Ab DM 250,- DM liefern wir versandkostenfrei. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 30,- Kostenpauschale. A	

**Achtung Händler:** Fordern Sie unsere Handelskonditionen an. **Achtung Händler:** Fordern Sie unsere Handelskonditionen an.  
Postfach 1310, 73638 Welzheim, Tel. 07182-2079, FAX -2097



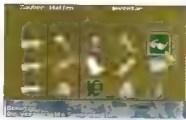
**Pfui Spinne:** Dieses kleine vorwitzige Geschöpf bildet sich mächtig was auf die eingefangene Kuh ein.



Mit dem Mauscursor (die gestikulierende Hand) manövriert man Shah-Ron bzw. Thidney durch die Locations.

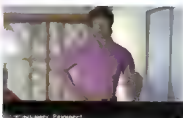
sprüchen findet, die abhängig von der ureigenen Magie-Kraft eingesetzt werden können. Außerdem verfügt man über einen Vorrat an Goldmünzen, der für 70er-Jahre-Klamotten, Perücken oder Bootsfahrten ausgegeben wird.

Neben gepflegtem Small-Talk ist es für Shah-Ron und Thidney auch möglich, widerspenstige Kreaturen einfach mit einer Waffe nach Wahl zu verkloppen, sofern dies die Kraftleiste (wird durch zahlungspflichtige Nickerchen in Wirtshaus-Betten wieder aufgefrischt) noch zulässt. Durch un-



Im Inventory werden neben den Adventure-üblichen Utensilien auch Waffen und Zaubersprüche aufbewahrt.

geschickte Fragen und Antworten bei Multiple Choice-Gesprächen oder auch durch puren Zufall wird man direkt angegriffen und nicht selten exekutiert; der Wieder-Einstieg ins Geschehen ist NUR durch einen hoffentlich vorhandenen Spielstand möglich.



Der städtische Figaro versteht sich als Künstler und legt nicht an jede Frisur Hand an.

## Schall und Rauch

Einen durchaus gediegenen Eindruck hinterläßt die gerenderte VGA-Grafik des Spiels. Besonders spektakulär sehen die oft etwas zu pixeligen Locations und Animationen allerdings nicht aus - unter anderem deshalb, weil man sich mittlerweile ziemlich satt am Durchschnitts-3D-Look mit den typischen Effekten (Wellen, Feuerflackern, Qualm etc.) gesehen hat. Außerdem haben einige Konkurrenten inzwischen auf eine höhere Auflösung (siehe

Neben gerenderten Zwischensequenzen gibt es Ausschnitte aus ulkigen 50er-Jahre-Fernsehserien und B-Movies zu sehen.

Chronicles of the Sword) umgestellt. Was erfreulich Unkonventionelles wird endlich mal wieder im Bereich Sound abgeliefert - immer unberechenbar und schön abwechslungsreich. Das englische Original enthält obendrein originelle Sprachausgabe von professionellen Synchronsprechern; für die komplett deutsche Version, die ab Ende April erhältlich sein wird, will Funsoft (die Koarster sind u. a. auch für die Lokalisierung der LucasArts-Games zuständig), eine Reihe prominenter Namen engagieren. Bis Redaktionsschluss stand allerdings nur die deutsche Stimme von Dennis Hopper als Erzähler fest; die weitere Besetzung werden wir in der News-Rubrik der nächsten Ausgabe nachreichen.

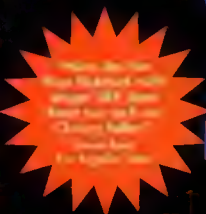
Petra Maueröder ■



**Night & Day:** Alle Locations gibt es in je einer Tag- und Nacht-Fassung. Manche Gestalten kann man nur in der Dunkelheit antreffen.

SPECS & TECHS	
V64 / Tastatur	
SVGA / Maus	
OS/2WIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 6 MB / General Midi	
CD 1210 MB / Audio	
REQUIRED	
485 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 60, 8 MB RAM, Quad Speed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	75%
Handlung	70%
Handling	75%
Spiel Spaß	80%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



# SILENT THUNDER

## A-10 TANK KILLER 2



- **Basiert auf der Aces/A10-Serie**  
(über eine Million verkaufte Exemplare)
- **24 Missionen und 3 Kampagnen**  
(Korea, Kolumbien und Mittlerer Osten)
- **Ultrarealistische Landschaften:**  
Schluchten, Täler, Flüsse, Gebäude...
- **Rock-Soundtrack in CD-Qualität**
- **Hochauflösende 3D-Grafik in SVGA**
- **Einstellbare Instrumente erleichtern die Eingewöhnungsphase auch für Neueinsteiger**
- **Karrieremodus und echte Szenarien**



S I E R R A



Freuen Sie Ihren Multimedia-Katalog auf CD-ROM gratis an!

Name: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
PLZ: \_\_\_\_\_  
Stempel Sie diesen Coupon ab:  
Name/Adresse/Postleitzahl:  
43333 94303  
003530000

© 1994 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra On-Line ist eine eingetragene Marke von Sierra On-Line, Inc. Alle anderen Namen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Chronicles of the Sword

# Knight-Club



Wußten Sie schon, daß der berühmte Zauberer Merlin (bekannt aus Funk, Fernsehen und der Artus-Sage) entgegen landläufiger Meinungen **KEINEN** Bart trägt, König Arthur hingegen schon? Und das ist bei weitem nicht die einzige faustdicke Überraschung für Liebhaber mittelalterlicher Stoffe, die Sie bei Chronicles of the Sword erwartet.

Das feudal ausgestattete Adventure aus dem Hause Psynopsis spielt um das Jahr 500 n. Chr. und erzählt die Geschichte des gar tapferen Knaben Gawain, der noch während der Zeremonie seiner Ritter-Schlagung mit einem mysteriösen Mordfall konfrontiert wird.

**E**r wischt hat's diesmal einen Geistlichen, der inmitten einer riesigen Blutlache auf dem Fußboden der Hofkapelle gefunden wird. Alles deutet darauf hin, daß die Zauberin Morgana, die teuflische Halbschwester des Königs, diesen Mord zu verantworten hat. Morgana wird nach einer kurzen Gerichtsver-

handlung verbannt, kann aber noch rechtzeitig flüchten und will das gesamte Königreich auslöschen. In einer eiligst einberufenen Krisensitzung zwischen Arthur und Chef-Magier Merlin wird beschlossen, daß Gawain, unser frischgebackener Ritter, die Hexe finden und eliminieren soll - und das möglichst fix. Gawain, der kraft sei-

ner beeindruckenden Muskelmasse aussieht wie der junge Schwarzenegger zu glorreichen Conan-Zeiten, macht sich auf die Socken und wird im Lauf eines mörderischen Wettlaufs mit der Zeit schon bald vom Jäger zum Gejagten.

## Der erste Ritter

Chronicles of the Sword erscheint zwar bei Sony Interactive, ist aber eigentlich eine

Produktion von Synthetic Dimensions; das immer noch weithin unbekannte Label aus Birmingham konzipierte bislang Spiele wie Gauntlet, Assault Rigs oder Der Druidenzirkel (Attic/Sir-Tech). Kein Wunder also, daß der Grafikstil frappierend an den letztgenannten Titel erinnert. Während der Odyssee des Helden werden Sie unglaublich detailreiche, perfekt gerenderte HiRes-Locations zu sehen be-



Die recht hübsche Intrasequenz: Gawain wird von König Arthur im Rahmen eines feierlichen Rituals zum Ritter geschlagen.



Viele Locations, wie der Rittersaal (hier trifft die Tafelrunde zusammen), können aus mehreren Blickwinkeln eingesehen werden.



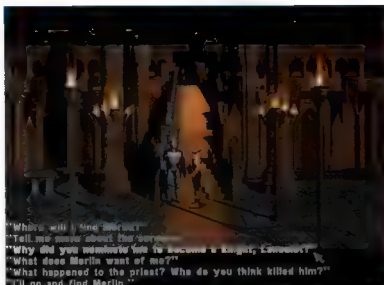
kommen. Davon gibt es über 100 Stück, die sich auf zwei CD-ROMs verteilen. Zum Diskjockey werden Sie dadurch aber nicht, denn die zweite Scheibe kommt erst dann zum Einsatz, wenn alle Rätsel in und um Camelot geklärt wurden. Im Gegensatz zu den Hintergründen könnten die Animationen noch etwas Feinschliff vertragen; einige der herumhumpelnden Akteure sollten sich direkt bei der Augsburger Puppenkiste bewerben. Zumindest den sonderbaren Moonwalker-Effekt (die Figur schwebt augenscheinlich auf der Stelle) und die unschöne Verpixelung beim Zoomen des Hauptdarstellers hätte man ausmerzen sollen.

Der Soundtrack mit seinen mittelalterlichen Instrumentalstücken harmonisiert sehr gut mit der Thematik, doch der charakteristische Hauptteil wiederholt sich zu oft und variiert während des gesamten Spiels nur geringfügig. Eine halbe Stunde Chronicles - und Sie bekommen die Melodie den ganzen Tag nicht mehr aus den Gehörgängen.

## En detail

Nach eigenen Aussagen werden die LucasArts-Adventures von den SD-Designern als Maßlatte angesehen - an diesem Ziel sind die Herrschaften knapp, aber konsequent vorbeigeschossen. Flexibilität gehört z. B. sicherlich nicht zu den Tugenden von Chronicles of the Sword - Puzzles löst man nach Schema F, basta. Andere Lösungs-Ansätze als der einzig "richtige" werden rigoros abgeschmettert. Auch die Benutzerfreundlichkeit ist alles andere als optimal. Wenn der Maus-Cursor beim Abgrasen des Screens rot anläuft, dann heißt das für den Spieler: Attention, hier lauert ein analysierwürdiger Gegenstand! Problematisch wird's, wenn ein durchtriebener Programmierer diese „Hot Spots“ verpixelt gut versteckt. Die meisten Locations müssen deshalb wirklich Bildschirmzeile für Bildschirmzeile gefilzt werden. Wegen der geradlinigen Story tauchen viele Gegenstände außerdem erst nach und nach unter Tischen oder über Brücken auf, weshalb die Sucherei nach jedem gelösten Rätsel wieder von vorne losgeht.

Umständlicherweise muß man sich im Inventory durch ganze Wagenladungen an Utensilien durchklicken, weil immer nur ein Objekt angezeigt wird - und das ohne jegliche Beschreibung. Hinweise bekommt



Noch mal über alles reden: Es gibt viel zu bequatschen im Lande Camelot.

man allerdings zuhau von den anderen Bewohnern Camelots, die man zu drängenden Problemen im Multiple-Choice-Interview befragen kann.

Sprachausgabe - demnächst auch komplett deutsch - ist dabei selbstverständlich.

Petra Maueröder ■

## Unterwegs in Camelot



Der Speisesaal



Die Kapelle



Der Thronsaal



Der Innenhof



Der Zugang zum Schloß

## Statement

Chronicles of the Sword spielt sich wie ein „King's Quest für Erwachsene“; ein mittelalterliches Schloß muß nicht unbedingt wie die Villa Kunterbunt aussehen. Viel Atmosphäre, eine ordentliche Story, appetitliche SVGA-Grafiken - da kann man wirklich nicht meckern. Weniger toll sind die Puzzles, denn die entbehren zwar nicht einer gewissen Logik und werden auch rasch komplexer, aber Rätsel von „Um-die-Ecke-denken“-Kaliber haben wir nicht entdeckt. Sonderlich tolerant ist die Game-Engine ohnehin nicht: Wenn Gawain Wasser besorgen soll, darf er seltsamerweise nur seinen Ritterhelm dazu verwenden, nicht aber den Eimer, den Krug oder einen Kelch, die ebenfalls im Inventory vorhanden wären. Schwamm drüber: Wenn Sie die angesprochenen Schnitzer verzeihen können, bekommen Sie mit Chronicles of the Sword ein wirklich spannendes Adventure „vom alten Schlag“, das verglichen mit anderen Neuerscheinungen der letzten Zeit noch am ehesten der Tradition unserer Referenz-Titel entspricht. Eine Spielzeit von 40 bis 50 Stunden sollten Sie selbst als erfahrener Haudegen einkalkulieren.



## SPECS & TECS

VGA / Tastatur	5VGA / Maus
DOSWIN 3.1 / Joystick	WIN 95 / SoundBlaster
HD 0.5 MB / General MIDI	CD 750 MB / Audio
<b>REQUIRED</b>	
486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

Adventure	
Grafik	80%
	65%
Handling	70%
Spieldauer	81%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sony Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

„Schuld“ an allem ist eigentlich Rebel Assault – seitdem vergeht kein Monat, ohne daß nicht eines dieser possierlichen Actionspiele mit vorberechneten Rendergrafiken unserer Testlabor heimsucht. Jetzt wird der letztjährige 3D-Hammer Cyberia fortgesetzt.

Zak Kingston ist wieder frei - und damit fangen die Probleme erst so richtig an. Ein Trupp Rebellen holt ihn nach drei Jahren Schönheitsschlaf aus dem Tiefkühlfach und will seine vielfältigen Talente dazu einsetzen, die hinreichend bekannte Free World Alliance (richtig, die „Bösen“ aus Cyberia 1) zu zerschlagen. Bei Folge 2 geht es erneut darum, unvermittelt erscheinende Rivalen, die ihnen am Boden oder in der Luft entgegenkommen, mittels Laserkanone und Fadenkreuz möglichst schnell zu liquidieren. Stures Auswendiglernen à la Wann-taucht-wa-welcher-Gegner-auf? funktioniert seit neuestem nicht immer, weil sich die Kontrahenten in unterschiedlichen Reihenfolge blicken lassen.

## Cyberia 2: The Resurrection

# Aufgetaut



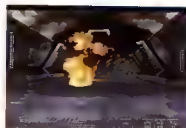
Die Feinde sind wegen des orangefarbenen Rahmens der Zielerfassung selbst aus großer Entfernung zu sehen.

## Überlegen?

Die deutsche Sprachausgabe ist zwar gut gemacht, gehört aber sicher nicht zu den Höhepunkten der Dramaturgie. Ein gediegeneres Niveau als „Halt die Schnauze und schieß endlich!“ werden Sie von Zaks temporärer Begleiterin selten zu hören bekommen. Gespeichert wird vollautomatisch, sobald Sie eine Sequenz heil überstanden haben, so daß Sie jederzeit wieder einsteigen können. Drei Schwierigkeitsstufen ermöglichen sowohl zügiges Durchspielen als auch erbarmungs-

lose Höllentrips für routinierte Scharfschützen. Hilfreich ist dabei die präzise Steuerung: Cyberia 2 spielt man am besten mit der Maus, weil man so das Fadenkreuz blitzschnell über den Bildschirm bugsiieren kann. Nach Abzug von Wertungspunkten in den Disziplinen Musik (wo bleibt Thomas Dolby?), Grafik (die hochauflösende 3D-Grafik von Rebel Assault 2 gilt als neue Maßlatte) und Spielspaß (inzwischen gibt's stärkere Titel) stuften wir Cyberia 2 als überdurchschnittlichen, aber längst nicht mehr revolutionären Vertreter des Genres ein.

Petra Maueröder ■



In den Tunnels wurden hinterhältige Bodeminoren gelegt.



Zwischendurch gibt's lockere Cutscenes zur Belohnung.

## Statement

Solange Cyberia 2 läuft, können Sie Ihr Hirn ruhig ausknipsen: Einfach den Zeigefinger auf der Maustaste festkleben und immer schön draufhalten. Teil 2 ist zwar nicht mehr so „unique“ wie sein phantastischer Vorgänger, aber nach wie vor höchst unterhaltsam und vor allem graphisch mehr als eindrucksvoll. Ein Pflichtkauf, wenn Sie Spiele wie Creature Shock, Wetlands oder The Hive schätzen!



Oft sind Sie zu Fuß in langen Korridoren unterwegs, müssen gar ab und zu die Richtung vorgeben und dabei immer auf Wachposten achten.

## SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	0,1 MB General Midi
CD	1196 MB Audio

### REQUIRED

486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM.

### RECOMMENDED

Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

### Arcade Action

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	76%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Wir Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Handzettel fallen immer Versandkosten an. Ab DM 250 keine Versandkosten

Defcon 5

# 3D-Adventure

Neue Spielideen sucht man im 3D-Action-Bereich vergebens. Zwar haben sich viele Hersteller an dem ewigen Vorbild System Shock orientiert, doch konnte keiner an das Original heranreichen. Defcon 5 ist ein weiterer Versuch eines 3D-Action-Adventures.

Im frühen 23. Jahrhundert beschließt die Tyron Company, sämtliche bemannten Verteidigungsanlagen auf dem Planeten MRP-6F auf Software umzustellen. Da bis zu diesem Datum noch niemand einen Außerirdischen gesehen hat, der darüber hinaus auch noch feindlich gesinnt ist, waren die Kosten für

die manuellen Verteidigungsanlagen nicht mehr zu rechtfertigen. Nun ist der Spieler gefragt: er muß die Verteidigungsanlagen installieren und sich manuell gegen die - nanu? - plötzlich erscheinenden Außerirdischen verteidigen.

## Seek and Destroy

Die Station auf dem Planeten, auf der sich alles abspielt, ist ein riesiger Komplex mit U-Bahnen, mehreren vielgeschossigen Gebäuden und einigen Raumhäfen. Zu Beginn hat man sich im Kontrollraum bei einem Computerterminal zu melden, an dem man detaillierte Einweisungen und einige Zugangs-codes erhält. Für die Softwareinstallation benötigte Informationen finden sich ebenfalls dort, wie auch an den zahlreichen Terminals, die über die gesamte



Aufgrund des hohen Energieausstoßes verursacht das Vernichten der Aliens ein rapides Sinken des Sauerstoffgehalts in der Luft. Zur automatischen Selbstzerstörung fehlt dann nicht mehr viel.

Station verteilt sind. Auf der Suche nach weiteren Codes, Informationen und dem Ausgang trifft man immer wieder auf Außerirdische, die bei Vernichtung einen guten Teil des Sauerstoffgehalts der Luft mit sich nehmen: am Terminal muß ständig nachjustiert werden. Nur die Droiden, die havierte Raumschiffe bergen oder selbstständig Gegner vernichten können, stehen dem Spieler zur Seite. Logikrätsel finden sich leider nicht, der Spieler ist, um das Spiel zu gewinnen, schlicht zum mehrmaligen Durchlaufen der Gänge verdammt.

Harald Wagner ■

## Statement

Eigentlich ist Defcon 5 recht kurzweilig. Da aber weder Augen noch Ohren Ansprechendes geboten wird und auch die sonstige Ausstattung schnell frustriert, verspürt man bald wenig Lust, das Geheimnis um MRP-6F zu lösen. Die unübersichtlichen Gebäude, fehlende Levelteilung und langweilige Rätsel tun ein übriges, um den Spielspaß zu verderben.



Nur an den Computerterminals VOS läßt sich die Karte der Basis betrachten.



Finales Ziel von Defcon 5 ist das Füttern des Hauptcomputers VOS mit den richtigen Daten.



Sechs Geschütztürme, auch vom VOS aus zu steuern, dienen der Verteidigung der Basis. Später soll Software deren Steuerung übernehmen.

## SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/2WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	2 MB / General Midi
CD	280 MB / Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX66, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

## RANKING

3D-Action	
Grafik	55%
Handlung	70%
Handling	60%
Spieldaß	48%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Millennium/Virgin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Testen Sie BARCLAYCARD jetzt!

3 Monate  
beitragsfrei!



# Welcome two

# BARCLAYCARD!

## Größte Akzeptanz weltweit

EUROCARD & VISA in Kombination: Diese beiden Karten bieten Ihnen weltweit mehr als 13 Millionen Akzeptanzstellen. Wo immer die EUROCARD einmal nicht anerkannt werden sollte, wird es meist die VISA – und umgekehrt!

## Partnerkarten inclusive

In dem Jahresbeitrag für Ihre BARCLAYCARD-Kreditkarten ist bereits jeweils eine EUROCARD und VISA für Ihren Partner enthalten.

Sie brauchen die Partnerkarten nur mit anzufordern, dann kann Ihr Partner die gleichen Leistungen und Vorteile nutzen.

## Guthaben-Zinsen

für ein Guthaben auf Ihrem Kartenkonto erhalten Sie eine attraktive Verzinsung von bis zu 3,5 % p.a., bei täglicher Verfügbarkeit. Ein zusätzliches Girokonto wird nicht benötigt. Das ist eine lohnenswerte Alternative zum Sparbuch und dabei noch flexibler.

## Eine gute Erfahrung

Mit 200 Jahren Bankerfahrung – als eines der führenden Bankhäuser in England – und einer zuvorkommenden Kundenbetreuung hat die BARCLAYS BANK PLC Ihnen einiges zu bieten. Dazu ist Barclays einer der größten Kreditkarten-Herausgeber Europas.

directa Service-Center · Abteilung PG B067 · Harvestehuder Weg 88 · D-20149 Hamburg



**EUROCARD & VISA jetzt 3 Monate beitragsfrei!**

**Ja**, ich möchte die Vorteile der BARCLAYCARD 3 Monate beitragsfrei testen. Bitte senden Sie mir weitere Informationen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon

**Fordern Sie Ihr Test-Angebot  
telefonisch oder per Fax an:**

**Telefon 040 / 41 46 34-98**

**Fax 040 / 24 33 72**

**Oder ausfüllen und absenden:**

directa Service-Center · Abteilung PG B067  
Harvestehuder Weg 88 · D-20149 HAMBURG

Lemmings Paintball, Lemmings for Windows 95

# Im Doppelpack

Windows 95 macht's möglich: für fast alle Spielehersteller ergibt sich jetzt die einmalige Gelegenheit, schon etwas angestaubte Titel noch einmal kräftig aufzupolieren und im neuen Look an den Mann zu bringen.

Was im ersten Augenblick wie pure Geldschneiderei klingt, entpuppt sich aber oft als attraktives Angebot. Psygnosis geht mit gutem Beispiel voran: Lemmings for Windows 95 enthält neben dem Zusatzpack „Oh No! More Lemmings“ (was die Anzahl der Levels auf über

200 schraubt!) auch das völlig neue Geschicklichkeits-, Baller- und Knobelspiel Lemmings Paintball! Aus einer isometrischen Ansicht müssen anfangs kinderleichte, später aber schon anspruchsvollere Puzzles gelöst werden. Für Action sorgt dabei nicht nur ein strenges Zeitlimit, sondern auch eine Horde bitterböser Lemmings, die sich ebenfalls mit Farbpistolen ausgestattet - Ihnen in den Weg stellen. Ein Treffer genügt, und schon sind Sie aus dem Rennen. Vor allem in höheren Levels gewinnt das Spiel dadurch deutlich an Geschwindigkeit, müssen doch bis zu vier Lemmings gleichzeitig dirigiert werden, um beispielsweise die teils recht kniffligen Rätsel zu meistern. Die Möglichkeit, sich auch zu zweit - wahlweise via Nullmodem oder Netzwerk - durch die 100 Levels schlagen zu können, runden das positive

## Statement

Über 300 Levels für nur 40 Mark!

Das sind knapp 13 Pfennig pro Level! Dieses preisgünstige Schnäppchen sollten sich Einsteiger auf keinen Fall entgehen lassen. Durch „Lemmings Paintball“ wird dieser Doppelpack allerdings auch für Veteranen interessant, die von den charmananten Selbstmördern einfach nicht genug bekommen können und ihre Sammlung vervollständigen möchten.



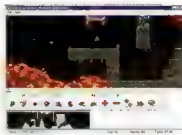
Die Lemminge im roten Dress sind Ihnen nicht gerade freundlich gesinnt. Vorsicht! Ein kleiner Farblecks auf Ihrer Kleidung genügt, um Sie aus dem Rennen zu werfen.

Gesamtbild ab. In puncto Grafik und Sound darf man weder von Lemmings for Windows 95 noch von Lemmings Paintball revolutionäre Wunderdinge erwarten. Lediglich eine Zoom-Option und eine höhere Auflösung wurde der Konvertierung spendiert. Das macht aber nichts, schließlich wird dieses Manko über ein ausgezeichnetes Preis-Leistungs-Verhältnis wieder wettgemacht. Das große Plus des Doppelpacks ist aber nicht nur der günstige Preis, sondern auch die absolut problemlose und kinderleichte Installation.

Oliver Menne ■



Ein falscher Schritt, und Sie landen in der brennend heißen Lava.



Die Konvertierung der Ur-Lemmings bietet mehr als 200 Levels.



In diesem Level müssen Sie zwei Lemmings steuern. Mit dem einen Lemming aktivieren Sie das gelbe Sprungbrett, mit dem anderen erobern Sie die Fahne.

SPECS & TECS	
VGA	Testatur
SVGA	Maus
Windows 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	10 MB General MIDI
CD	62 MB Audio
REQUIRED	
486DX33, 8 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
486DX266, 8 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Geschicklichkeit	
Grafik	50%
Id	40%
Handling	80%
Spieldauer	79%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 40,-
CD-Vorteil	ungenügend



Spycraft: The Great Game

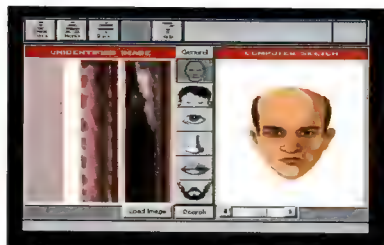
# Undercover Agent

Eine ungewöhnliche Kooperation: sowohl der amerikanische als auch der russische Geheimdienst trugen zu Spycraft: The Great Game maßgeblich bei. Mit sachdienlichen Informationen direkt aus der Chefetage von CIA und KGB versucht Activision, eine möglichst realistische Spionage-Simulation zu entwickeln.

Die tatkräftige Unterstützung stammt aus der Feder von William Colby (ehemaliger Direktor des CIA) und Oleg Kalugin (der frühere Leiter des KGB). Die Handlung ist trotzdem eher altbacken und vorhersehbar. Ein unbekannter Attentäter hat den Kandidaten für das russische Präsidentenamt ermordet und plant, als nächstes den

amerikanischen Präsidenten plattzumachen. Als ob die Klischees damit noch nicht voll genug wäre, schickt man auch noch den US-Präsidenten zur Unterzeichnung eines nuklearen Abrüstungsvertrages nach Rußland. Der Spieler kontrolliert - als CIA-Frischling - das Gleichgewicht der Kräfte. Leider ist diese Rolle zu passiv. Man klickt sich von Szene zu Szene, wobei echte Überraschungen Mangelware bleiben.

Obwohl Spycraft sicher kein schlechtes Spiel ist, gelingt es ihm leider nicht den Spielfuß auf Dauer interessant zu halten. Das Interface ist limitiert und der Spielverlauf zu linear. Der Spieler folgt einem filmähnlichen Script und löst zwischendurch recht einfache Rätsel oder führt routinemäßige Spionageaktivitäten aus. Zwischendurch gibt es einige Arcade-Sequenzen, die nicht sehr überzeugend sind. Es sind die „richtigen“ Spionageaufträge, die Spycraft zumindest



Ein Gerät zum Erstellen dreidimensionaler Phantomzeichnungen. Jede Wette, daß James Bond auch auf diese Weise fliese Verbracher jagt.

phasenweise interessant machen. Wer würde nicht gerne einmal mit High-Tech-Kameras Personen ausspionieren, Telefonleitungen anzapfen und Stimmenanalysen vornehmen. Spycraft ermöglicht allen Mächtegegnern-Agenten, diese Phantasien gefahrlos vor dem Computerbildschirm auszuleben.

## Information im Web

Spycraft ist jedoch prinzipiell ein interaktiver Film - ein Ausdruck, vor dem Gamer aus gutem Grund zurückschrecken.

Es gibt Full Motion Video bis zum Abwinken und die üblichen Wartezeiten und damit verbundenen Perioden der Inaktivität. An den schauspielerischen Darbietungen gibt es nichts auszusetzen.

Auf der Plus-Seite verfügt Spycraft: The Great Game über sehr interessante und detaillierte Informationen, die tatsächlich aus den Archiven von CIA und KGB stammen. Als Unterstützung bietet Activision eine Webseite (<http://www.spycraft.activision.com/info.html>) mit neuesten Informationen aus der Spionagewelt.

Markus Krichel ■



William Colby war maßgeblich an Spycraft beteiligt.



Die Qualität der Filmsequenzen ist nicht gerade berauschend.

## Statement

Einen Spionagethriller in ein Computerspiel zu verwandeln, ist sicher kein unmögliches Unterfangen. Trotz der Beteiligung zweier Ex-Spione will sich das erwartete James-Bond-Feeling in Spycraft nicht so recht einstellen. Dies mag daran liegen, daß unsere Vorstellung vom Agentenleben durch zu viele Filme etwas verzerrt wurde, oder aber daran, daß Spionage so aufregend nicht ist.



## SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
doswin 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	10 MB/ General Midi
CD	600 MB/ Audio

<b>REQUIRED</b>	
486DX2/66	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 60	16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine	Multiplayer-Option

## RANKING

<b>Adventure</b>	
Grafik	81%
Handlung	82%
Handling	72%
Spieldesign	65%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

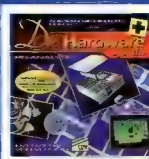
# NEU auf CD-ROM

COMPUSERVE:  
100022.274  
mailto: [0721/2014](mailto:0721/2014) btx: [CDV#](mailto:CDV#)  
internet:  
<http://cdv.world.com>  
[compuserve.com/homepages/CDV](http://compuserve.com/homepages/CDV)



**TYRIAN** CDR3013  
"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot' am Up auf Pcs." - N.Ernst, PC Player 3/96  
Tyrian ist ein großartiges Shoot'am-Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von unglaublichen Grafiken und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CD-Version 2.0 mit über 60 Super-Laveis!

DM 99.95



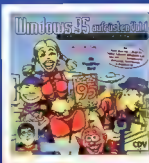
**Dr. Hardware Sysinfo** CDR2127  
Das erfolgreiche PC-Analyseprogramm für Analytiker und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features:  
• Plug-&Play-Bios Detailinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkennt synchrone, asynchrone • Pipeline Burst Cache • Alles auf einen Blick-Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsätzen und vieles mehr!

DM 29.95



**RADIX - Beyond the Void** CDR2109  
Endlich ein 3D-Action-Flugsimulator der wirklich Spaß macht. Erleben Sie Arcade-Action auf Ihrem PCI Dringen Sie mit Ihrem RADIX-Fighter in's Innere eines gigantischen Raumschiffs ein und retten Sie die Erde! • 27 Missionen • dynamische Licht- und Schatteneffekte • gerenderte Animationen • 4-Spieler-Netzworkplay (2 Spieler Modem)

DM 79.95



**Windows 95 aufrüsten** CDR2142  
VOLUME 1  
150 echte 32-Bit-Programme aus der Shareware-Szene! Reizen Sie Windows 95 endlich richtig aus! Mit Spielen, Anwendungen und Tools - zusammengestellt von Carsten Scheibe. Mit Plug-&Play Menüsystem (Beschreibung und Screen-shot je Programm)

DM 24.95



**CYRIL CYBERPUNK** CDR2899  
Verwandeln Sie sich in Cyril Cyberpunk - den wahrscheinlich schnellsten Surfer der Welt - und verhindern Sie eine Invasion bösser Mutanten-Teddies! CC ist ein "Jump & Surf-Game" der besonderen Art. • 29 riesige Levels • 5 erweiterbare Waffen • 5 hese Endgegner, 1 Mega-Boss • toller Soundtrack • 23 MB Filmsequenzen, 19 MB Spielspaß!

DM 59.95



**DEUTSCHE SHAREWARE 3** CDR2130  
Über 1.800 Programme auf 2 CDs. Viele Hits der deutschen Sharewareszene - von A wie Adressverwaltung bis Z wie Zeichen wird fast alles abgedeckt! Hier ist für jeden und jede Plattform (DOS, Windows/-95 und OS/2) etwas dabei!

DM 29.95



**IKARUS Translator PRO** CDR2148  
Übersetzen Sie komplett formatierte Texte aus und in die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mitgelieferten Datenbanken selbst erweitert werden können. Das Programm kann aber auch ganz einfach als Textverarbeitungs- oder Nachschlagewerk genutzt werden.

DM 49.95



**CDV PINBALL MANIA** CDR2138  
Flippern Sie gerne? Dann ist diese Sammlung genau das Richtige für Sie: Gameplay und Grafik dieser Spiele wirken fast so echt wie ein richtiger Flipper. Ein absolutes Muß für alle Pinball-Freunde! 11 tolle Demo-/Sharewarespiele.

DM 14.95



**IKARUS Börse plus** CDR2840  
Endlich ist es privaten Anlegern und Profis möglich, das Börsengeschehen hautnah zu verfolgen. Filtern Sie in kürzester Zeit aus tausenden von Wertpapieren die für Sie interessantesten heraus. Über das IKARUS Terminal können Modembesitzer täglich ca. 30 Wertpapierkurse aktualisieren. Werden Sie zum Börsenprofi!

DM 49.95

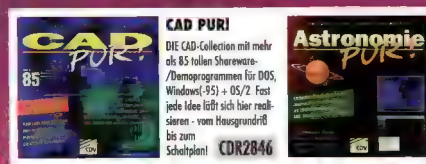


**ABUSE Blacklabel - SW** CDR2894  
Ein packendes Science-Fiction Abenteuer mit viel Action! Betreten Sie eine besetzte Raumstation von den Allens. Mit innovativer Steuerung. Plus 9 SW-Games!  
**RADIX Blacklabel - SW** CDR2108  
Die Sharewareversion von RADIX (s oben) und 9 weitere tolle Sharewaregames.

je CD: DM 9.95



**CAD PUR!** CDR2846  
DIE CAD-Collection mit mehr als 85 tollen Shareware-/Demo-programmen für DOS, Windows-(95) & OS/2. Fast jede Idee läßt sich hier realisieren - vom Hausgrundriß bis zum Schaltplan!



**Astronomie PUR!** CDR2845  
Entdecken Sie die Geheimnisse des Sonnensystems! Mehr als 75 Sharewareprog. für DOS, Win-(95) & OS/2! Bereiten Sie den Weltraum, sehen Sie den Himmel aus weit entfernten Positionen!



**Wissen PUR! V.2** CDR3005  
Massenweise Wissenswerte in über 600 Shareware-Programmen!

DM 19.95

## Sensible Golf

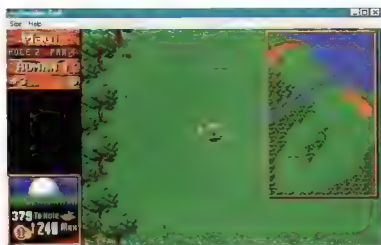
**Sparsam im Schottenkaro**

Nach den hardwareintensiven Golfsimulationen Links 386pro, Microsoft Golf oder PGA Tour Golf kann man sich über neue Konzepte durchaus freuen. Sensible Golf verzichtet auf fotorealistische Grafik, megabyte-große Sounddateien - und eine physikalisch korrekte Flugbahn des Golfballs.

Während die äußerst realistischen Golfsimulationen wegen der SVGA-Grafiken, die entweder Online berechnet oder als Fotografie von CD-ROM geladen werden, der allgegenwärtigen Geräuschunterbrechung (Vogelgezwitscher), der ausgefeilten Ballphysik und der spektakulären Kame-

raführung nicht selten einen 486er mit etwa 33 MHz sowie 8 MB RAM benötigen, gibt sich das etwas schnellere Sensible Golf bereits mit einem 486er mit etwa 33 MHz sowie 8 MB RAM zufrieden. Möglich wird dies durch vorberechnete isometrische Ansichten der keinesfalls realistischen Golfplätze, durch haarige Flugbahnen und äußerst mageren Sound.

Die Ausstattung entspricht der der Konkurrenz: bis zu vier Spieler können an Platzrunden, Turnieren oder Weltcups teilnehmen, die Spielfiguren können optisch den realen Spielern angepaßt werden. Der Hauptbildschirm zeigt die aktuelle Position und den Spieler, ein weiteres Fenster informiert über die Beschaffenheit des Bodens, den Schläger sowie die Entfernung zum Ziel. Mit den Pfeiltasten bestimmt



Die Gesamtansicht einer Bahn gehört bereits zu den luxuriösen Elementen der Ausstattung, zoomen oder pannen ist jedoch nicht möglich.

man zuerst die grobe Richtung des Balls, anschließend muß man versuchen, mittels einer schnell bewegten Anzeige die Schlagkraft und die genaue Richtung festzulegen.

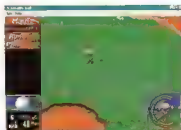
**Kleinkind-tauglich?**

Da die Bälle sehr ungewöhnlich fliegen und auch Spieler mit guten Reaktionen kaum eine Chance haben, den Ball wie gewünscht zu schlagen, stellt sich bei Cracks schnell Frust ein, bei unterhaltungssuchenden Spielern hingegen Langeweile.

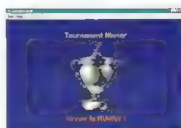
Harald Wagner ■

**Statement**

Mit viel gutem Willen läßt sich die Grafik von Sensible Golf als drollig bezeichnen, mehr Positives läßt sich über das Spiel aber leider nicht sagen. Die Hardwareanforderungen sind für ein Spiel dieser Qualität völlig überhöht: weder optisch noch spielerisch geht Sensible Golf über Programme hinaus, die vor zehn Jahren Stand der Technik waren.



Durch Pfeile werden die Unebenheiten auf den Greens charakterisiert. Die Anzeige rechts im Fenster dient der Schlagstärke und -genauigkeit.



Den Gewinner eines langwierigen Turniers erwartet diese großartige Grafik eines Pokals.



Mit ungeheuer lustigen und animierten Schriftzügen wird die sonst eher trockene Atmosphäre aufgelockert. Da kommt Freude auf!

SPECS & TECS	
VEA	Testatur
SVGA	Neus
OS/2 V3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	3 MB General Midi
CD	— MB Audio
REQUIRED	
486DX/33, 8 MB RAM	
RECOMMENDED	
486DX/66, 8 MB RAM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Sportspiel	
Grafik	15%
Sound	20%
Handling	30%
Spielspaß	20%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sensible Software
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	



## Blown Away

# Vom Winde verweht

Das Genre „Interaktiver Spielfilm“ wird von dem Filmproduzenten MGM mit Nachschub versorgt. Nach dem überraschenden Erfolg von Phantasmagoria war ja mit einer Lawine solcher Programme zu rechnen, die Hersteller üben sich jedoch in Zurückhaltung.

Und dies zum Vorteil des Spielers. Die wenigen Programme, die sich noch mit dem stark vorbelasteten Titel „Interaktiver Spielfilm“ schmücken, können wirklich als Unterhaltungssoftware bezeichnet werden. Blown Away, in Deutschland von Magellan Consulting

übersetzt und vertrieben, hat die richtige Mischung aus Durch-die-Gegend-Klicken und interaktiven Rätseln gefunden. Der Spieler betrachtet das Geschehen aus der ersten Person, um mit der Umwelt in Kontakt zu treten, dient ihm der Mauscursor. Hiermit kann er sich bildweise durch die perfekt gerenderten Räume und Gebäude klicken oder einzelne Gegenstände unter die Lupe nehmen. Meist besteht die Aufgabe darin, einen Raum zu verlassen, wozu man (teils in einer bestimmten Reihenfolge) diverse Gegenstände finden muß. Von Zeit zu Zeit muß man eine „echte“ Aufgabe lösen, die Qualität reicht dabei von brillant bis zu stümperhaft, der Schwierigkeitsgrad von lächerlich bis zu fast unlösbar. Größtes Handicap sind vor allem die fehlenden Anweisungen, was denn



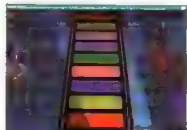
Hinter vielen Objekten der aufwendigen Grafik finden sich einzelne Spiele, die dem Spieler bei der Erfüllung seiner Aufgabe weiterhelfen sollen.

in den einzelnen Abschnitten zu tun ist.

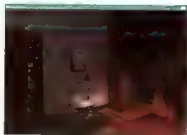
## Unwirkliche Story

Die Hintergrundstory ist äußerst verworren, teilweise zusammenhanglos und macht einen etwas surrealistischen Eindruck. Auch macht die Bedienung auf Dauer einen sehr monotonen Eindruck. Sollte man sich daran nicht stören, wird man mit Fullscreen-Video in bester Qualität und mit kurzweiligen Rätseln (19 davon lassen sich auch direkt anwählen) verwöhnt.

Harald Wagner ■



Bestenfalls für Kinder geeignet: eine Melodie muß nachgespielt werden.



Zahlreiche Locations erinnern an den Adventure-Klassiker Myst.

## Statement

Leider ist es MGM mit Blown Away nicht gelungen, einen packenden Thriller zu inszenieren. Die verdrehte Storyline, die um einige brutale Szenen nicht herumkommt, schafft es nie, den Spieler in das Geschehen hineinzuversetzen. Als Aneinanderreihung zahlreicher Rätsel und Aufgaben ist das Spiel sehr gut gemacht, als interaktiver Spielfilm oder Adventure fällt es jedoch durch.



Eines der schönsten Spiele im Spiel: auf diesem Holzbrett muß man mit Hilfe der Maus eine Kugel an den Löchern vorbei ins Ziel balancieren.

## SPECS & TECS

VEA	Testatur
SVGA	Maus
POS-WIV 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Mic
CD 100 MB	Audio

### REQUIRED

486DX33, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

486DX2/66, 16 MB RAM,  
QuadrupleSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

Interaktiver Spielfilm	
Grafik	80%
Handling	70%
Spieldauer	80%
Spieldauer	65%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Magellan
Preis	ca. DM 120,-
CD-Vorteile	gut

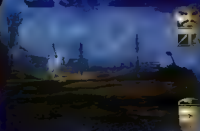
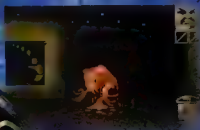
# ANMIL of DAWN™

Überraschung: Kein anderes Fantasy-Rollenspiel hat in letzter Zeit eine so hohe Wertung kassiert wie Anmil of Dawn. Das Resultat macht einfach Spaß.  
Heinrich Lenhardt - PC Player 3/96

„Mit den 3600 Zeichen einer von allem die raffiniert aufgearbeitete Story! Und so überzeugt dieser 3D-Fantasyrolli eigentlich auf ganzer Linie.“  
Markus Ziegler - PC Joker 2/96: Wertung 88%

„Sehr sehr viele Stunden voller Unterhaltung sind garantiert.“  
Boris Gander - PC Power 3/96: Wertung 86%

KOMPLET  
DEUTSCH



Vertrieb: Bestimage GmbH, Dillenburg, 35554 Kassel, Germany, Fax: 0531/907111  
Telefon: 0531/907111, E-Mail: bestimage@bestimage.de, Web: www.bestimage.de  
Vertrieb: ABC-SPRINT, 39100 Berlin, Fax: 030/4111111, Web: www.abc-sprint.de  
Vertrieb: ABC-SPRINT, 39100 Berlin, Fax: 030/4111111, Web: www.abc-sprint.de  
Vertrieb: ABC-SPRINT, 39100 Berlin, Fax: 030/4111111, Web: www.abc-sprint.de  
Vertrieb: ABC-SPRINT, 39100 Berlin, Fax: 030/4111111, Web: www.abc-sprint.de

3D-PC  
BIG-ROM

NEW  
WORLD  
COMPUTING™

FUNSOFT



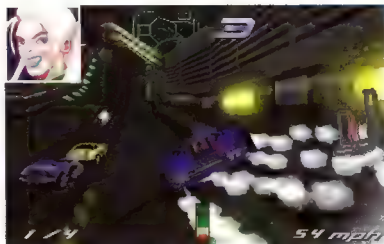
## Track Attack

# Schnelle Kurven

Als vor einiger Zeit Bullfrogs Hi-Octane erschien, wurde es als erster echter Nachfahre des Uralt-Klassikers Death Track gefeiert, obwohl es nicht möglich war, sein Fahrzeug aufzurüsten oder auf das eigene Abschneiden zu wetten. Track Attack holt dies nach.

Ein Death Track ohne Waffen ist ein ziemlich gewöhnliches Autorennspiel; Track Attack versüßt diesen Umstand mit zahlreichen atemberaubenden Strecken und einem interessanten Turniermodus. Insgesamt dreizehn Strecken gehören zu einer Rennsaison, vom einfachen Oval bis hin

zum verschlungenen Labyrinth mit Tunnels, Sprungschanzen, gefährlichen Hindernissen und mehr. Auf der Strecke befinden sich maximal vier Fahrzeuge, die zwei schnellsten qualifizieren sich für die nächste von insgesamt drei Runden. Je weiter man kommt und je besser man sich in den einzelnen Runden schlägt, desto mehr Geld kassiert man. Mit den Einnahmen finanziert man seine Reparaturen und rüstet sein Fahrzeug mit Reifen, Motor und Rammenschutz auf. Dieser ist auch dringend nötig, da die Konkurrenz nicht gerade zimperlich miteinander umgeht. Wird man gegen rosafarbene Bumper geschubst, ist das noch harmlos. Weitläufiger gefährlicher sind igelartige Stahlkolosse, die ein Fahrzeug bereits nach dem zweiten Kontakt stilleten. Verläßt man die Strecke, was aufgrund der zahlreichen Schanzen des öfteren



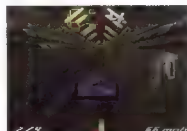
Hin und wieder muß man sich Kommentare von der Konkurrenz anhören. Manchmal bieten die Gegner auch Wetten an, wer das Rennen gewinnt.

vorkommt, wird man einige Meter vorher wieder auf die Strecke gesetzt.

## Heavy Metal Tracks

Technisch macht Track Attack keinen so guten Eindruck. Die Ladezeiten spotten jeder Beschreibung, SVGA-Grafik gibt's nur in den Menüs und ansonsten findet man eine etwas kontrastarme VGA-Landschaft vor. Die Audioclips passen zwar zum Spiel, die sehr harten Musikstücke sind aber nicht jedermanns Geschmack.

Harald Wagner ■



In den schmalen und dunklen Tunnels sieht man Kurven meist viel zu spät.



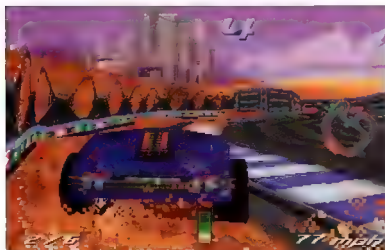
Diesen Dornen sollte man mit seinem Fahrzeug nicht zu nahe kommen.

## Statement

Obwohl grafisch nicht sonderlich aufregend, kann Track Attack doch lange Zeit vor den Bildschirm fesseln.



Die sehr schwierigen Pisten, gespickt mit zahlreichen netten Boni und unfairen Hindernissen, sorgen dafür, daß das Spiel nicht an einem Abend durchgespielt wird. Einziges echtes Manko ist die etwas ärmliche Grafik, die Fahrbahnbegrenzungen erst spät erkennen läßt.



Das Bankett ist nur selten befahrbar, Sand wie hier ist jedoch nach vergleichsweise ungenießbar: auf einigen Tracks fällt man meterweit in die Tiefe.

## SPECS & TECS

■	VGA / Testatur
■	SVGA / Maus
■	DDRAW 3.1 / Joystick
■	WIN 95 / SoundBlaster
■	HD 6 MB / General Midi
■	CD 185 MB / Audio

### REQUIRED

486er, 7 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
-------------------------------------

### RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
--

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option
--------------------------

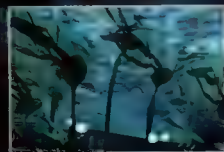
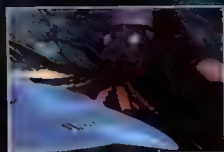
## RANKING

Rennspiel	
Grafik	55%
Handlung	70%
Handling	75%
Spieltempo	70%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	ausreichend

# S.T.O.R.M.™

STILLE WASSER SIND  
NICHT NUR TIEF ...



WIR SCHREIBEN DAS JAHR 2055 ...  
DIE ERDE STEHT KURZ VOR DER ZERSTÖRUNG  
... ÜBERNEHMEN SIE IN DIESEM  
SPEKTAKULÄREN UNTERTWASSER-ABENTEUER  
DAS KOMMANDO AUF DER S.T.O.R.M.!



Entwickelt von Virtual Studio



Produktion von David J. Klein



Vertriebt durch Electronic Arts



ELECTRONIC ARTS



Eine starke Lizenz, auf Dauer motivierende Spielbarkeit und ein Gespür für Sportarten, die die Nation auch um vier Uhr morgens vor den Fernseher treiben - das sind Attribute, die neben den EA Sports-Simulationen nur auf die „sportlichen“ Business-Simulationen von Software 2000 zu treffen. Nicht umsonst gehört z. B. die Bundesliga Manager-Serie zu den meistverkauften Spielen im deutschsprachigen Raum überhaupt. Das jüngste Projekt entstand abermals in Kooperation mit dem Kölner Privatsender RTL und nennt sich F1 Manager 96. Da braucht es nicht sehr viel Phantasie, um sich die dabei anfallenden Aufgaben vorzustellen: Als Chef eines Formel 1-Rennstalls kaufen Sie z. B. Fahrer ein, überwachen die Entwicklungsabteilung, schließen Verträge mit Sponsoren ab und kümmern sich um die Finanzen. Der Schwierigkeitsgrad hängt davon ab, mit welchem Team Sie am 1. Dezember 1995 ins Rennen gehen. Mit der Option „Eigenes Team“ sind z. B. solch abenteuerliche Kombinationen wie Schumacher und Hill als erster und zweiter Fahrer möglich. Äußerst flexibel läßt sich auch das Spielziel definieren: Egal ob Sie sich den Gewinn der Konstrukteurs-WM oder eine bestimmte Anzahl an WM-Punkten vornehmen - Sie können

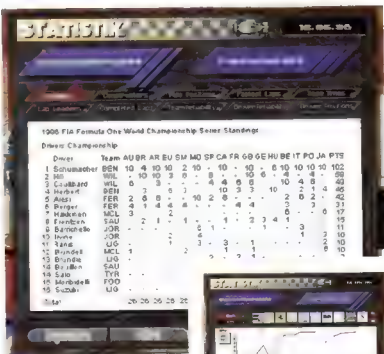
alles bis ins Detail festlegen. Der Spielablauf weicht nur geringfügig von den Konkurrenz-Programmen ab. Während einem bei Pole Position wegen des unaufhörlich rotierenden Uhrzeigers ständig die Zeit im Nacken sitzt, wird Ihnen hier nur durch den Wechsel von einer Abteilung zur anderen Zeit abgezogen. Das Datum wird durch einen simplen Mausclick vorgestellt; die Gefahr, daß man dabei auch mal das eine oder andere Rennen übersieht, ist gering, denn in diesem Fall macht einen das Programm rechtzeitig darauf aufmerksam.

## Erste Hilfe

Die Benutzeroberfläche unterscheidet sich extrem von dem, was vor allem beim Bundesliga Manager Hatrick zum Teil nach die Gemüter erhitzt hat. Offensichtlichster Fortschritt: die SVGA-Grafik. Allein dadurch wurde das Icon-Chaos gründlich entripelt. Auch wenn manche Menüs mit all ihren Anzeigen und Schieberegler ziemlich überladen wirken und man die Buttons ähnlich wie bei Pole Position erstmal auf dem Bildschirm suchen muß (immerhin kann man alle Optionen auf einmal einblenden lassen), ist das Handling dennoch etwas besser gelöst, weil sich über eine Fußleiste die wichtigsten Ab-

## Statement

Ich bin irritiert. Hyper-moderne SVGA-Optik, intuitives Interface, ordentliche Tabellen und Statistiken, fetziger, vielseitiger Techno-Sound - seit wann macht Software 2000 so schöne Spiele? Der F1 Manager 96 hat alle relevanten Features, die man von einem solchen Programm erwarten darf. Natürlich haben die Spiel designer dabei das Rad (oder besser: den Reifen) nicht neu erfunden, aber der F1 Manager 96 wirkt kompakter und durchdachter als die Konkurrenten und bietet vor allem zweierlei: Formel 1-Flair und unübertroffene Realitätsnähe. Zu den wenigen eklatanten Schwächen des F1 Manager 96 gehören die Rennsequenzen mit ihren extra-großen Polygonen, die mangels Texturen etwas „nackt“ aussehen. Da gibt's insbesondere bei Pole Position wesentlich mehr zu sehen, wenngleich man sich natürlich über Sinn und Unsinn solcher Karikaturen bei einer Wirtschaftssimulation (!) streiten kann. Was Sie allerdings bedenken sollten: Wer sich bereits Pole Position oder den Grand Prix Manager besorgt hat, braucht mit Sicherheit keinen F1 Manager 96 mehr. Zu ähnlich sind die Abläufe, und zwangsläufig überschneiden sich die meisten Funktionen.



Die extrem ausführlichen Statistiken resümieren alle Ergebnisse der laufenden und vergangenen Saison: Rundenzeiten, Punkte-Verteilung in der Konstrukteurs-WM usw.



den, kann man dem Lieferanten auch Werbeflächen anbieten.

### Sponsoring

Sponsoren ermöglichen erst die Formel 1 und finanzieren den



größten Teil der Team-Budgets. Ein Rennstall bietet Markenherstellern die Möglichkeit, das Logo auf einer von über 50 möglichen Positionen auf Fahrzeug, Overall oder Helm des Piloten zu plazie-



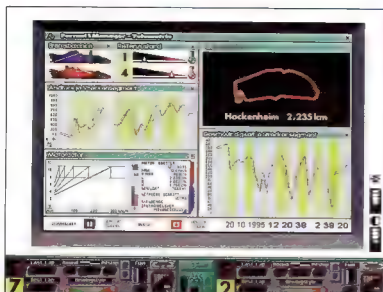
ren. Ein kleiner Sticker auf dem linken Unterarm des Rennanzugs kostet natürlich nur einen Bruchteil eines auffälligen, großen Signals auf dem Monocoque. Der F1 Manager 96 enthält über 50 authentische Werbe-Logos aus der 96er-Saison.

### Merchandising

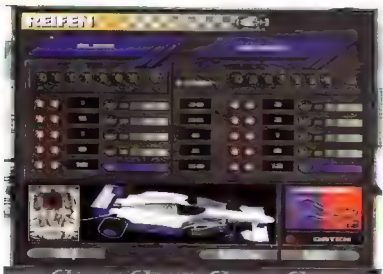
21 verschiedene Artikel (vom Schlüsselanhänger bis zum Polo-shirt) mit dem aufgedruckten Team-Logo werden unter's Volk gebracht. Ihnen obliegt dabei die gesamte

Kalkulation, d. h. Sie legen die angestrebte Gewinnspanne fest und können dann verfolgen, wie sich der Plunder verkauft. Der Erfolg der Merchandising-Produkte hängt natürlich vor allem von Erfolgen während der Saison ab.





Während des Rennens haben Sie ständigen Zugriff auf die Telemetrie-Daten der beiden Fahrzeuge. Die Balken kennzeichnen die Werte in den Kurven.



Wie in der Realität dürfen Sie laut FIA-Reglement nur eine bestimmte Menge an Regenreifen und Slicks zu einem WM-Lauf mitnehmen.

teilungen direkt ansteuern lassen. Von hohem praktischen Wert sind die Notizblock-Funktion und die jederzeit verfügbare Online-Hilfe, die zum ausgewählten Button eine kurze Beschreibung anzeigt.

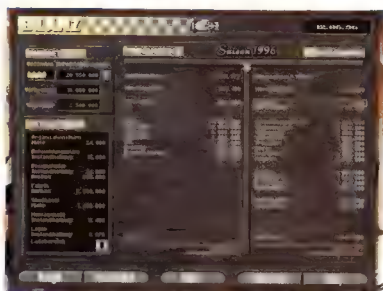
## Wie realistisch ist der F1 Manager 96?

Kein Zweifel: Unter den drei derzeit verfügbaren Business-Simulationen rund um die For-

die Transporter. Je mehr Mitarbeiter Sie beschäftigen, desto mehr Gebäude benötigen Sie, damit unter dem Platzmangel nicht die Qualität der Arbeit leidet.

### Entwicklungsbüro

Getreu dem Düsentrübschen Leitspruch „Dem Ingenieur ist nix zu schwär“ ist Ihre Kreativ-Abteilung für die Entwicklung neuer Komponenten zuständig, die allerdings auch zugekauft werden können (ein nicht ganz billiges Vergnügen). Sie koordinieren das Budget



Die übersichtlichste Bilanz aller Zeiten: Für jeden einzelnen Wert können Sie sich die exakte Zusammensetzung der Summe anzeigen lassen.

mel 1 ist der F1 Manager 96 mit Sicherheit der realistischste. Das hat mehrere Gründe: Zum einen stand den Software 2000-Programmierern wegen der Zusammenarbeit mit RTL von vornherein ein umfassendes Archiv mit vielen technischen Details und Statistiken zur Verfügung. Darüber hinaus wurden die Kontakte zu allen relevanten Rennställen (vor allem natürlich zum Sauber-Team um Heinz-Harald Frentzen) genutzt und das Internet monatelang nach Informationen durchforstet. Deshalb entsprechen nicht nur die Gehälter von Mechanikern, Fahrern und Ingenieuren so weit wie möglich der Wirklichkeit, sondern auch die Konditionen für Treibstoffe und Reifen. Im Gegensatz zu anderen Titeln nutzt der F1 Manager

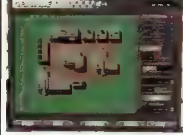
96 die Daten der laufenden Saison, d. h. Schumacher ist tatsächlich bei Ferrari unter Vertrag, und sein Vehikel wird um einiges schwächer eingeschätzt als z. B. der bewährte Williams-Fuhrpark.

## Sand im Getriebe

In einigen Bereichen ist der F1 Manager 96 nicht ganz so detailversessen wie beispielsweise der Grand Prix Manager. Eine Reihe technischer Details wurden ebenso ausgeklammert wie Crashtests und der gesamte Medienbereich (Pressekonferenzen, Interviews). Leider bleibt das FIA-Reglement während ihrer gesamten Karriere unverändert, und auch kleine Schummereien am Fahrzeug, Beschwerden bei der FIA, Sperren

### Gebäude

Das Entwicklungszentrum kann sukzessive mit eigenen Einrichtungen bestückt werden; dazu gehören z. B. eine Fabrik, ein Windkanal oder Garagen für



und stellen Mechaniker, Ingenieure sowie Designer ein, die Sie auf die fünf verschiedenen Bereiche (Design, Fabrik, Aerodynamik,



Montage, Rennen) verteilen. Das jeweilige Gehalt richtet sich nach der Qualifizierung. Die angeforderten Module werden von Ihren Leuten in der eigenen Fabrik produziert, hergestellt und anschlie-



## Gentlemen, start your engines...



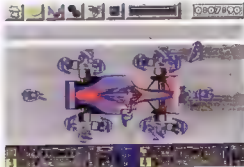
### Vor dem Rennen

Vor der Abfahrt zum nächsten Veranstaltungsort wählen Sie die Teile aus, die mitgenommen werden sollen. Die immens hohen Transportkosten und FIA-Bestimmungen setzen selbst dem übervorsichtigsten Teamchef enge Grenzen. Auf dem Taktikbildschirm sprechen Sie mit den Fahrern die Rennstrategie (Boxenstop, Treibstoff-Menge) ab. Sowohl vor als auch während des Rennens werden laufend klimatische Werte wie Luftfeuchtigkeit, Regenwahrscheinlichkeit, Luftdruck, Temperatur, Windrichtung und -geschwindigkeit gemessen und auf einem Display angezeigt.



### Kommandostand

Auf dem Bildschirm können Sie das in Echtzeit berechnete Rennen anhand einer 3D-Sequenz aus bis zu zwölf verschiedenen Blickwinkeln (Cockpit, mehrere TV-Kameras usw.) verfolgen. Mehrere Displays zeigen die aktuellen und schnellsten Rundenzeiten, den nächsten Pitstop, den Tankinhalt, die Drehzahl, den Reifenzustand, den Zustand des Motors und natürlich die Geschwindigkeit. Mit Hilfe des Telemetrie-Monitors werden die Daten des Wagens ausgewertet. Via Funk können Sie Ihren Piloten taktische Anweisungen geben, wie z. B. „Position halten“ oder „Jacques, laß' Damon vorbeifahren“. Man kann Trainingsläufe und Rennen entweder im Schnell-durchgang berechnen lassen oder das gesamte Spektakel „live“ beobachten.



### Pitstop

Der Boxenstop läuft im Rahmen einer kleinen Actionssequenz ab. Genauso wie die Mechaniker in der Realität müssen Sie in dieser Situation kühlen Kopf bewahren und die richtige Entscheidung zum passenden Zeitpunkt treffen. Mit Mausklicks auf entsprechende Buttons können Sie den Wagen aufbocken, Schrauben lockern/testziehen, Reifen wechseln und natürlich auftanken. Die Tankmenge und der aufzufüllende Reifentyp wurden bereits vorher im Taktik-Bereich beschlossen. Wenn Sie nicht eingreifen, startet eine Automatikfunktion, die alle Arbeiten selbstständig erledigt; allerdings haben Sie durch „Handarbeit“ die Chance, den Boxenstop in wesentlich kürzerer Zeit durchzuführen.

und ähnliche Gehässigkeiten sind nicht vorgesehen. Dabei sind gerade dies Features, die einen Großteil des Spielspaßes beim GPM ausmachen. Bis der F1 Manager 96 in den Regalen der Händler zu finden ist, wird Schumi mit seinem Wagen vermutlich noch ein paarmal ins Kiesbett rutschen; spätestens Anfang Mai soll es aber soweit sein. Im Rahmen der Überarbeitung des Datenbestands werden dann auch die

letzten optischen „Bugs“ (wie z. B. Alesi und Berger im roten Ferrari-Dress, die das geschulte Auge in einigen Screenshots enttarnt) verschwunden sein.

Petra Maueröder ■

Bei den in Echtzeit berechneten Rennsequenzen sind die jeweils streckentypischen Besonderheiten (wie hier der Yachthafen von Monte Carlo) zu sehen.



Band in der Montagehalle zusammen mit den gekauften Teilen (Bremsen, Kühlsysteme, Elektrosystem, Getriebe usw.) in den Wagen eingebaut. Die Auswirkungen des Feintunings werden im Wind-



kanal oder auf der Teststrecke ausgetestet. Resultate können Sie speichern und später zum Vergleich wieder laden. Der Wagen läßt sich u. a. auf Andruck oder Geschwindigkeit optimieren.



## SPECS & TECS

VEA	Tastatur
SVEA	Maus
OSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Mid
CD 625 MB	Audio

**REQUIRED**  
486DX-33, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
486DX2-66, 8 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	80%
Handlung	85%
Spielepaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

## Fast Attack

**Blitzkrieg**

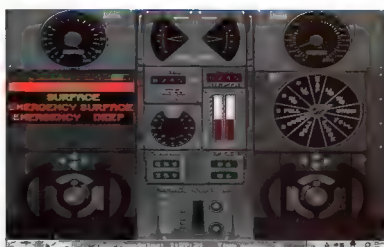
Das Design einer Simulation konfrontiert Programmierer immer mit einem Dilemma: Wird das Spiel zu realistisch, verliert es an Unterhaltungswert. Die Software Sorcery hat sich mit Fast Attack fast schon traditionell für die kompliziertere Lösung entschieden.

Sierras U-Boot-Simulation ist mit großer Wahrscheinlichkeit die realistischste ihrer Art. Der Spieler wird förmlich erschlagen von den Kontrollpulten mit Dutzenden von Tasten, die einen unbedarften Einsteiger in dieses Genre mit Sicherheit hoffnungslos überfordern. Im Hin-

tergrund kommentiert eine Stimme alle eingegebenen Befehle und deren Auswirkungen, wobei jede Abweichung von der Norm als Versagen gewertet wird. Wer sich jedoch in mühevoller Arbeit das Interface erarbeitet, wird mit einem überraschend flüssigen und spannenden Spiel belohnt. Die eben noch scheinbar sinnlos anmutende Kommandostruktur entpuppt sich als Schlüssel zu einer detaillierten und exakt kontrollierbaren Spielumgebung. Von der Reichweite des Sonars bis hin zum Fluten der Torpedorohre liegt das Geschehen komplett in der Hand des Captains.

**Seek & Destroy**

Durch das Abhören feindlicher Meldungen können Sie die Positionen gegnerischer Schiffe orten. Selbst ein Gerät zum Le-



Die Steuerungseinheit gehört noch zu den übersichtlichsten Apparaturen; die meisten Knöpfe und Regler können per Mauseklick aktiviert werden.

gen von Minenfeldern fehlt nicht. Anstatt der üblichen Musikunterhaltung ist die klimatisierte Luft mit echten U-Boot-Sounds gefüllt. Die zur Auflockerung hin und wieder eingestreuten 3D-Animationen sind etwas grobschlächtig und wiederholen sich ständig. Dennoch möchte man nach sekundengenaue Planung sicher nicht darauf verzichten, das angepeilte Ziel lichterloh brennen zu sehen. Bis auf einige gerenderte Hintergrundgrafiken ist das Programm graphisch allerdings recht schlicht aufgebaut.

Markus Krichel ■



Fullscreen-Animationen werden nur in Ausnahmefällen gezeigt.



Instruktionen werden Ihnen online übermittelt.

**Statement**

Spieler, auf deren Movie-Hitliste „Das Boot“ vor „Star Wars“ kommt und denen bei Fachvokabular wie „Los Angeles Class 6881 nuclear-powered Attack Submarine“ warm ums Herz wird, werden von Fast Attack sehr angetan sein. Allerdings sollten Sie sich von vornherein auf eine lange Lernperiode gefasst machen und dem Studieren umfangreicher Tutorials nicht abgeneigt sein.



Von der Kommando-Brücke aus haben Sie das U-Boot im Griff. Mittels der Iconleiste am unteren Bildschirmrand wechseln Sie die Abteilung.

<b>SPECS &amp; TECS</b>	
VGA	Testatur
SVEA	Maus
DOXWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB General Midi
CD	428 MB Audio
<b>REQUIRED</b>	
486DX-50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 60, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM	
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

<b>RANKING</b>	
<b>Simulation</b>	
Grafik	82%
	80%
Handling	65%
Spielezeit	82%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

INFOGRAMMES  
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

Paris 1905, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimlichen



Begegnung mit Wolfram dem teuflischen Mönch aus dem 14. Jahrhundert. Warum verfolgt

Wolfram ihn bis in die Gegenwart und entführt seine Verlobte in die Vergangen-



genheit? Wie dies überhaupt möglich ist, verbindet sich mit dem Teufelsaal der letzten Tempelherren...?

Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIMEGATE zurück in das Jahr **1905**, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden 3D-Mappings und Gour-



mandshading begegnet William in über 1000 3D-Echtzeit-Animationen 40 verschiedenen Charakteren mit

Intelligent Movement in den Kampfsequenzen. Wird er sich gegen die Mächte der Dunkelheit durchsetzen können; das unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und in seine Zeit zurückkehren...?!

Systemanforderungen:  
IBM PC oder 100% kompatibel,  
486 DX II 66 MHZ  
8 MB RAM  
Doublespeed CD-ROM  
Laufwerk

Betriebssystem:  
MS-DOS und Windows



Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga

# TIME GATE

Chapter One

# KNIGHT'S CHASE

  
INFOGRAMMES  
ENTERTAINMENT



Infogrammes Entertainment GmbH

Im Mediapark 5b · 50670 Köln

Pinball 3D-VCR

## 3D-Ballerei

Gerade von dem Hersteller, der das Genre der Flipperpersimulationen auf dem PC etabliert hat, wartet man seit langem vergeblich auf neue Ideen. Wie es aussieht, hat 21st Century jetzt endlich die Zeichen der Zeit erkannt und ein eigenes 3D-Flipperspiel programmiert.

Die mitgelieferten Tische kommen einem Pinball Dreams-Kenner gleich bekannt vor: Tarantula, Jackpot, Kick Off und Jailbreak sind altbekannte Geräte, die schon in mehreren Programmen von 21st Century Verwendung fanden. Völlig neu ist al-

lerdings der Look, den man den vier Tables spendiert hat - genau wie viele der anderen, aktuellen Flipperspiele präsentiert sich Pinball 3D-VCR in einer schmucken 3D-Ansicht. Neben der neuen Perspektive hat man sich aber noch mehr einfallen lassen. Die eingebaute Videofunktion beispielsweise erlaubt das Aufzeichnen kompletter Flipperpartien, die dann im Freundeskreis noch einmal betrachtet werden können. Neu ist auch die Multiballfunktion, die bis zu zehn Bälle gleichzeitig auf einen Tisch bringt.

### Hausmannskost

Wer die feststehende 3D-Perspektive nicht mag, kann alle vier Tische auch als 2D-Version spielen, in verschiedenen Auflösungen von 320x200 bis hoch zu 800x600 Bildpunkten. Alle weiteren Neuerungen sind



Ein ungewöhnter Look für ein Spiel von 21st Century - leider läßt sich der Table in der 3D-Ansicht nicht nach oben und unten aus dem Fenster scrollen.

### Statement

Das war auch einmal nötig, daß man sich bei 21st Century Gedanken über ein paar Neuerungen machte. Pinball 3D-VCR kann einiges von dem Vorsprung weitmachen, den Spiele wie Tilt oder Psycho Pinball in den letzten Monaten gewonnen haben. Daß man für ein neues Flipper-spiel einfach die alten Tables wieder aufgewärmt hat, ist allerdings ein schlimmer Schwachpunkt, denn deren Design ist reichlich angestaubt.

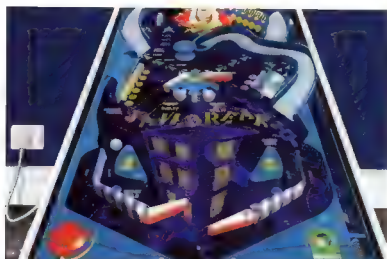


marginal: der Spieler kann sich zu jedem Tisch Spielstatistiken anzeigen lassen und den Neigungswinkel der 3D-Tische in drei Stufen vorstellen. Ansonsten spielt sich die neue 3D-Variante nicht viel anders als ältere Flipper der 21st Century Pinball-Reihe; das Ballverhalten ist plausibel, geübte Spieler können eine Partie bis zu einer halben Stunde in die Länge strecken (hier kommt die gute Tilt-Funktion zum Tragen) und die Spielgeschwindigkeit überfordert auch Anfänger nicht.

Thomas Borovskis ■



Der Jackpot-Table wurde - wie die drei anderen - einfach übernommen.



Ein Beispiel für die 640x480-Auflösung. Wer einen schwächeren (oder schnelleren) PC hat, kann auch die Modi 320x200 bzw. 800x600 wählen.

### SPECS & TECS

VEGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/2WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	8 MB General Mod
CD	9 MB Audio

**REQUIRED**  
486DX2/66, 4 MB RAM,  
SingleSpeed-CD-ROM

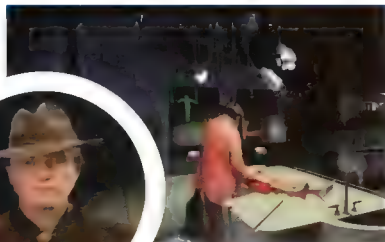
**RECOMMENDED**  
3Pentium, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
bis 8 Spieler abwechselnd

### RANKING

Action	
Grafik	74%
Sound	18%
Handling	75%
Spieltempo	68%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	DM 69,95
CD-Advantage	mangelhaft





Ripper

# Don't fear the

**Take 2** erbrachte im vergangenen Jahr den Beweis dafür, daß Hollywoodstars nicht unbedingt Garant für erfolgreiche Spiele sind. Was Dennis Hopper in *Hell: A Cyberpunk Thriller* nicht schaffte, soll nun Christopher Walken mit *Ripper* gelingen.

New York im Jahr 2040. Ein mysteriöser Massenmörder, der sich Ripper nennt, hält die Hudson-Metropole in Atem. Die brutale Vorgehensweise zeigt klare Parallelen zu dem berüchtigten englischen Killer gleichen Spitznamens. Sie sind Jake Quinlan, Reporter für den New York Virtual Herald. Jake ist immer der erste Reporter am Tatort - und das hat seinen Grund: Der Ripper informiert Jake als einzige Person, unmittelbar nachdem er einen neuen Mord begangen hat. Of-

fensichtlich ist er stolz auf seine Greuelthaten und will, daß die Öffentlichkeit davon erfährt. Auch dies ist eine Parallele zum echten Jack the Ripper, von dessen Morden die Presse immer wesentlich früher als die Polizei informiert war. Jake hat keine Ahnung, warum der Ripper ausgerechnet ihn als Public Relations-Manager ausgesucht hat. In einer seiner Nachrichten fand sich jedoch der besorgniserregende Satz: „Vielleicht kennen wir uns sogar“. Jake Quinlan wird über Nacht

zum berühmtesten Reporter New Yorks. Eigentlich kein Grund, sich zu beschweren - und solange es der Polizei nicht gelingt, den Ripper zu fassen, geht es Jake prächtig. All das ändert sich schlagartig, als Catherine, Jakes Freundin, dem Ripper zum Opfer fällt. In seinen Armen röchelt sie ihm noch ein „Ripper“ entgegen, bevor sie in ein tiefes Koma fällt.

## The Game World

Die Spielewelt unterteilt sich in zwei Umgebungen: Die reale Welt und den Cyberspace, eine virtuelle Welt, die von Computern kontrolliert wird. Der Cyberspace unterliegt keinen physikalischen Gesetzen, verändert sich ständig und ist daher recht surreal. In der realen

Welt ist man in der Regel damit beschäftigt, sehr lange und nicht immer aufschlußreiche Konversationen mit den Non-Player-Characters zu führen. Nach und nach tun sich auf einer Karte neue Lokalitäten auf, die besucht und auf neue Hinweise untersucht werden müssen. In der Regel handelt es sich bei den zahlreichen Puzzles um Wort-, Zahlen- und Symbolkombinationen aller Art, die auf die eine oder andere Weise Paßwörter und Zugänge zu den verschiedenen Cyberspace-Wells preisgeben. Als ob dies noch nicht hart genug wäre, sind diese Wells (eine Art futuristische Web-Seite) durch einen fieson elektronischen Schutzmechanismus namens Ice (Intrusion Countermeasure Electronic) vor ungewolltem Zugriff geschützt. Der

## Harte Nuß



In Catherine's Apartment finden Sie diese Geburtstagskarte. Sie erfahren, daß sie am 25. Februar geboren wurde.



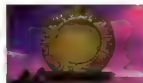
Hier erfahren Sie die Sternen-Konstellationen von Tierkreiszeichen. Die Karte verrät: Catherine ist Fisch.



Nun fügen Sie die Kristalle so in diesen Setzkasten ein, daß sie der Konstellation Fische entsprechen.



Dadurch wird ein Mechanismus ausgelöst, der auf dieses Buch deutet. Das sollten Sie sich genauer ansehen!



In dem Buch befinden sich Hinweise auf Catherine's Well im Cyberspace, den Sie nun ansteuern können.



# Ripper

ICE manifestiert sich beispielsweise als virtueller Datenpolizist, der sich nur durch kräftige Schläge auf die Dioden von der Notwendigkeit unseres Well-Besuchs überzeugen lässt. In diesen Szenen nimmt Ripper die Form eines Beat 'em Ups an, komplett mit Lebenskraftanzeigen und sonstigem Arcade-Schnickschnack. Puristen, die ihre Abenteuerspiele lieber mit dem Kopf als mit der Faust lösen, werden ob dieser Tatsache nicht gerade erfreut sein. Es besteht allerdings die Option, einen geringeren Schwierigkeitsgrad zu wählen. Allerdings wirkt sich der gewählte Schwierigkeitsgrad auch auf die Puzzles aus.

## Rätselhaft

Da wir gerade von Puzzles reden: Die Rätsel in Ripper sind in einem sehr hohen Niveau anzusiedeln. Hinweise zur Lösung finden sich zwar im Spiel, allerdings muß man schon sehr gut aufpassen und teilweise auch etwas querdanken. Selbst die von den Altröckern Blue Oyster Cult dargebotene Musik enthält solche Hinweise. Ripper nutzt den gesamten

Bildschirm zur Darstellung der Spielumgebung. Das Interface wird enthüllt, wenn man den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand führt. Eine Weltkugel repräsentiert das Tor zu Außenwelt. Neben den üblichen Inventar- und Save-Game-Icons sticht besonders die WAC-Option hervor. Der WAC ist ein echter Allround-computer, der sowohl zum Empfang von Videonachrichten als auch zum Scannen von Objekten dient. Gescannte Objekte werden dreidimensional dargestellt und können im WAC manipuliert werden.

## Starker Film

Ripper überzeugt als Film und läßt als Spiel einige Wünsche offen. Die Darbietungen von Christopher Walken (Detective Magnotta), Burgess Meredith (in einer Doppelrolle als Hamilton und Covington Wolford) und John Rhys-Davis (Vigo Haman) werden gewohnt professionell abgewickelt. Scott Cohen übernimmt die undankbare Rolle des Protagonisten Jake Quinlan. Undankbar deshalb, weil ein realistisches, aber starres Bildschirm-Alter Ego im Gegensatz zu manipu-

### Strategiespiele Simulationen Rollenspiele



Fantasy Productions - Abt. Computerspiele  
Postfach 14 16 - 40674 Erkrath

Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

### Aus unserer Importecke

IBM Diskette	
Carrier Strike US	39,00
Clash of Steel US	39,00
Cobra Mission US	99,00
Metal & Lace US	84,00
IBM CD-ROM	
Crusader - No Remorse US	99,00
Comm. & Conqu. Data US	49,00
D-Day (Avalon Hill) US	109,00
Fantasy General US	109,00
Gettysburg (WIN) US	109,00
Harpoon II Deluxe US	99,00
Knights of Xenthar US	99,00
Mechwarrior II (WIN 95, Netzwerkfähig!!!) EV	79,00
Mechwarrior II Missions EV	49,00
Power Dolls (Megatek) US	89,00
Romance of the three Kingdoms IV (Neu von KOEI!!!) US	99,00

### Knüllercompilations

#### 20 Wargame Classics

Sammlung mit 20 Strategiespielen von SSI, SSG und Impressions. American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Const. Set II, War in Russia, Pacific War, Clash of Steel, Carrier Strike, Conflict Corsea, Conflict Middle East, Panzer General, Western Front. CD, US-Vers nur 99,00

#### Made in Germany

Sammlung mit den Megakollern DSA II Sternenschweif, Battle Isle II und Anstößt! DV. Version nur 49,00

#### V for Victory Collection

Alle vier Teile der schon legendären Strategieserie von Three Sixty auf CD-ROM US-Version 79,00

#### Ultramegagoldbox

Pool o' Rad, Curse o' t. A Bonds, Secret o' t. Silver Blades, Campions, Dark Queen -, Death Knights of Krynns, Pools of Darkness, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier 9 Spiel!!! US-Version, nur CD-ROM nur 109,00

#### Eye of the Beholder Trilogy

Der Megaknüller von SSI ist wieder da. Alle drei Teile des Klassikers auf CD-ROM\* US-Version 59,00

### Might & Magic Trilogy

Die Teile II - V des Rollenspielklassikers CD-ROM, US-Vers nur 99,00

### AD&D Masterpiece Collection

Der neue Superknüller!!! Sammlung mit 6 (sechs!) Topspielen: Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al. Quadim und Menzoberranzan. Nur US-Vers., CD-ROM, nur 99,00

### SSI-Klassiker

Diverse gesuchte ältere SSI-Titel, z.B. Gettysburg, Shiloh, Stellar Crusade, Star Command, Mech Brigade, Warship, Second Front, Western Front, Kampfgruppe, Sword of Aragon u. a. Alle mit Handbuch in Folie US-Vers., 3,5"-Disk, je 29,00

### Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD 24,95  
Sternenschweif Audio-CD 24,95  
Sternenschweif Lösung 24,95  
Schicksalsklinge Lösung 24,95  
DSA-Tools Deluxe 79,95

### Preishämmer ...

... solange der Vorrat reicht!

#### IBM CD-ROM

1944 Across the Rhine DA 79,00  
Allied General US 69,00  
Apache Longbow US 69,00  
Burning Steel II DA 39,00  
Burning Steel III DA 49,00  
Colonization DV 59,00  
Dark Sun II DA 39,00  
Empire II US 69,00  
Fade to Black DV 49,00  
Final Unity Limited Ed. US 89,00  
Heroes of Might & Magic US 69,00  
Knights of Xenthar DV 49,00  
Legend of Faergahl DV 29,00  
Megatraveller I EV 39,00  
Megatraveller II EV 39,00  
Menzoberranzan DA 39,00  
Ravenloft II DA 49,00  
S'Zone (800 neue Szenarien für Sim City 2000 und 250 für Sim City Classic, a. f. WIN 95/3 1) US 59,00  
Spellcasting Party Pack US 49,00  
Theme Park DV 69,00  
Thunderscape US 69,00  
Tiberium Massaker (Level u. Editor zu Command & Conquer) 39,00  
Die Total verrückte Rallye 19,00  
Transport Tycoon DV 49,00

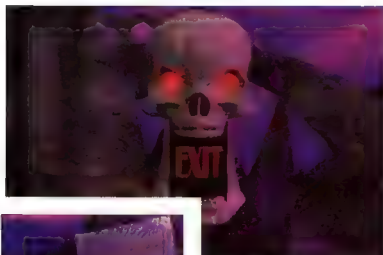
... und vieles mehr. Fragen Sie nach unserem kostenlosen Katalog.

DA: dt. Anl. - DV: kompl. dt. EV: engl. Vers., US: US-Vers.

Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Lieferung: Nachnahme (+DM 10,00), Vorausscheck (+DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+DM 8,00)

Telefon: 0211/92 43 300 (Mo - Fr 10.00 - 17.30)

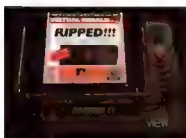
Fax: 0211/92 43 310



Dieses freundliche Gesicht ermutigt Sie, den Cyberspace wieder zu verlassen. Und zwar zackig!



Über dieses Icon gelangen Sie in die Lohbücherei.



Im Virtual Herald Well können Sie sich in alten Ausgaben über die Morde des Rippers informieren.

lierbaren animierten Charakteren immer mit der eigenen Person verglichen wird. Da wir aber alle schöner und stärker sind und Fönwellen nicht abkönnen, hat unsere Bildschirmrepräsentation kein leichtes Spiel. Die Videos sind - neben den Rätseln - das stärkste Feature von Ripper. Die Schauspielerei reden tatsächlich wie richtige Menschen, wobei der Griff zur Fäkalprache beim Anblick einer Leiche absolut entschuldigbar und sogar passend ist. Sehr mutig von den Produzenten, die hier ungeachtet aller zu erwartenden moralapostolischen Beschwerden eine Lanze für künstlerische Freiheit brechen.

Bei der Planung der Spielumgebung war mit Sicherheit ein echter Profi am Werk - ein

Hollywoodprofi, um genau zu sein. Die hitchcockesken Kamerafahrten sind allerdings entschieden zu lang. Anstatt uns prompt in die nächste Szene zu befördern, wird beifallheischend die - sicher gelungene - Innenarchitektur gepriesen. Das löst zwar beim ersten Mal noch einen „Wow!“-Effekt aus, wird aber sehr schnell öde. Eine Quick-Taste, die uns stante pede in den nächsten Abschnitt befördert, hätte sicherlich großen Anklang gefunden.

## Logikmängel

Ripper ist eines der seltenen Spiele, die einem Spieltester das Leben schwer machen. Es hat den Anschein, daß für jeden Eintrag in der Pluskolumne sogleich ein Vermerk in der Minusspalte folgt. Ungefähr gleichzusetzen mit meiner Assoziation zur amerikanischen Fußball-Nationalmannschaft: Die spielen zwar schön, nur gewinnen tun sie nie. Die Grafiken sind beste Qualität, und man wird sie trotzdem leid, weil sie den Spielfluß hemmen. Die Videos sind am Anfang interessant, allerdings hat man die endlosen Konversationen bald über. Die Handlung ist spannend und ungewöhnlich, bricht aber am Ende auf-

grund der Ansprüche, die sie als Kriminalstory an sich selbst stellt, hoffnungslos in sich zusammen. Zu viele Fragen bleiben am Ende unbeantwortet, und die möglichen Wenn-das-so-ist-warum-hat-er-dann-nicht-Szenarien weisen auf die klaren Mängel im logischen Aufbau hin.

## Vier Schlußsequenzen

Take 2 Interactive weist mit Stolz auf die Wiederspielbarkeit des Produktes hin. Vier verschiedene Personen könnten sich am Ende als Ripper entpuppen. Diese Aussage ist jedoch mit Vorsicht zu genießen. Die Tatsache, daß vier Täter in Frage kommen, ist nicht mit vier verschiedenen Spielabläufen gleichzusetzen. Da ich es allerdings grund-

sätzlich ablehne, die wichtigsten Storyelemente vorwegzunehmen, will ich es bei dieser Aussage belassen. Rätselfans werden dieses Spiel lieben, bei Adventurefans bin ich mir allerdings nicht so sicher. Cineasten werden dieses Spiel in den Himmel loben, altgediente Spieleveteranen werden nicht so leicht zu überzeugen sein. Stolz Besitzer von High-End-Pentiums können mit Ripper ihre Nachbarn beeindrucken, bei einem P60 wird es dennoch schon zu ruckelig. Phasenweise wirkt Ripper wie ein bahnbrechendes Spiel. Befoßt man sich jedoch intensiver damit, werden die Mängel offensichtlich, und es dauert nicht lange, bis man entdeckt, daß der Kaiser keine Kleider anhat.

Markus Krichel ■

## Statement

Uff - mir brummt immer noch der Schädel. Das letzte Spiel mit derart harten Rätseln war The Riddle of Master Lu. Eigenartigerweise hatte ich bei Master Lu jedoch dieses befriedigende Gefühl, das sich nur einstellt, wenn man gerade ein hartes Abenteuer heil überstanden hat. Ripper, auf der anderen Seite, scheint ständig über sich selbst zu stolpern. Die Rätsel und die Full-Motion-Videossequenzen sind zwar von bester Qualität, allerdings ist das Spiel weniger als die Summe seiner Teile. Schuld daran sind lange (nicht überspringbare) Kamerafahrten, um von einem Raum in den nächsten zu gelangen, schier endlose Konversationen und ein Plot, der am Ende hoffnungslos zusammenbricht. Mit etwas weniger Hollywood und viel mehr Hacking hätte daraus ein exzellentes Spiel werden können. Was schließlich daraus wurde, ist ein guter Film mit Rätsleinlagen.



## SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
PC-WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	7 MB General Mod
CD	1356 MB Audio
<b>REQUIRED</b>	
486 DX-50	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 75	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

<b>Interactive Movie</b>	
Grafik	90%
Sound	85%
Handling	81%
Spieldauer	70%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GameTek/Take 2
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

# Mystic Computer Parts

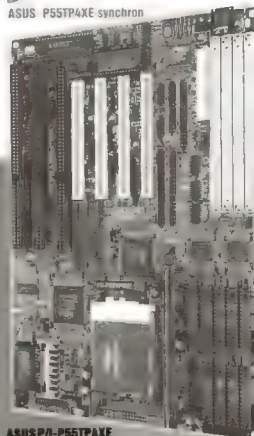
M.Kamps & T.Limborg EDV-Handels-GbR

*Top Hard Ware zu Top Preisen*

Preise und  
Produktpalette werden stets  
aktualisiert! Nachfragen lohnt sich!

**299.-DM**

ASUS P55TP4XE synchron



ASUS P55TP4XE

Wieder ein absolutes Spitzen-Mainboard von ASUS. Der  
Chipsatz unterstützt 66 MHz PCI-Karten der Zukunft!

**GUILLÉMOT (GIMO) / TV-VIDEO-TUNERKARTE**

Das kosten/Nutzen-Verhältnis ist optimiert worden.  
TV und Video auf dem PC ist jetzt seinen Preis wert.



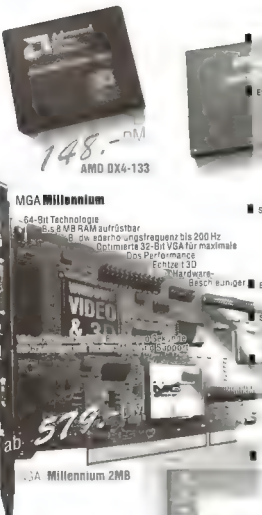
**520.-DM**  
GUILLÉMOT / MAXI TV VIDEO

Preise sind freibleibend  
inkl. MWST zzgl. Versandkosten

Tel. **0241 94601-0**  
Mailbox **0241 94601-50**  
Fax **0241 94601-60**  
BTX **#KAMPS#**

Computer- und Peripherie-Handel  
in der Eifel, 54639 Bad Neuenahr-Ahrweiler

<b>Mainboards</b>		
Shuttle DX4 PCI	Flashbios, EIDE-Kontrollier	210.-
GigaByte 566ATE/P	256 KB synchron	286.-
ASUS P55TP N	256 KB synchron	271.-
ASUS P55 P N	512 KB synchron	458.-
<b>EIDE Fastplatten</b>		
Maxtor 7425AV	425 MB	245.-
WD AC2850	850 MB	334.-
WD AC2140	1300 MB	384.-
WD AC31200	1200 MB	421.-
WD AC31600	1600 MB	498.-
Quantum Fireball	1080 MB	347.-
Quantum Fireball	1260 MB	371.-
Conner CFS1621A	1625 MB	451.-
Maxtor 7162BA	1620 MB	458.-
Maxtor 72004A	2004 MB	555.-
<b>SCSI Fastplatten</b>		
Quantum Capella	2216 MB 8.5 ms	985.-
Quantum Atlas	4300 MB 8	1798.-
Conner CP2105S	2147 MB 8.5 ms	985.-
Conner CP2420TS	4294 MB 9 ms	1572.-
Fujitsu M2932SA	2170 MB 10 ms	1054.-
Fujitsu M2934SA	4350 MB 9 ms	1599.-
<b>Controller</b>		
EIDE VLB mit FIFO	VLB 2SPB FIFO	38.-
EIDE VLB mit BIOS	VLB 2SPB FIFO BIOS	95.-
<b>Controller</b>		
Adaptec 2920 PCI KIT	SCSI-2 PCI	271.-
Adaptec 2940 PCI KIT	SCSI-2 PCI	368.-
ASUS SC 200 PCI	SCSI-2 PCI	112.-
<b>CPUs</b>		
AMD DX4 133		148.-
Pentium 75		197.-
Pentium 90		247.-
Pentium 100		368.-
Pentium 120		458.-
Pentium 133		587.-
Pentium 150		781.-
Pentium 166		1190.-
<b>Speichermodule</b>		
4 MB PS/2	70 ns	89.-
8 MB PS/2	70 ns	197.-
16 MB PS/2	70 ns	347.-
32 MB PS/2	70 ns	1017.-
4 MB EDO-RAM	60 ns	109.-
8 MB EDO-RAM	60 ns	235.-
15 MB EDO-RAM	60 ns	628.-
<b>Druckkarten</b>		
Diamond Stealth 64Video	1 MB DRAM	195.-
Diamond Stealth 64Video	2 MB DRAM	286.-
Diamond Stealth 64Video	2 MB DRAM	384.-
Diamond Stealth 64Video	4 MB VRAM	658.-
ELSA WINNER 1000 TRIO	2 MB DRAM	255.-
ELSA WINNER 2000	2 MB DRAM	487.-
ELSA WINNER 2000 AVI	4 MB VRAM	710.-
Matrox Millennium	2 MB DRAM	878.-
Matrox Millennium	4 MB VRAM	828.-
ELSA GLOPIA 3D Master	4 MB VERSION	84.-
<b>Soundkarten</b>		
Terratec Gold 16 SE		149.-
Terratec Maestro 04/96 SE		249.-
Terratec Maestro 16/96		299.-
Terratec Maestro 32/96 SE		488.-
Terratec Maestro 32/96		579.-
Mini WaveSystem	1 MB WaveTable	149.-
Wave System Pro	Prof. 4 MB WaveTable	298.-
Guillemot MaxSound 32 FX		298.-
<b>CD-ROM</b>		
MITSUMI FX400	EIDE 4-fach	199.-
Toshiba XMS422B	EIDE 6-fach	128.-
MITSUMI FX600	EIDE 6-fach	199.-
TEAC CD56E	EIDE 8-fach	290.-
Toshiba 5401B	SCSI 4-fach	284.-
TEAC	SCSI 6-fach	481.-
Toshiba 3701B	6-fach SCSI	487.-
<b>Drucker-Tintenstahl</b>		
EPSON Stylus Color Iis	Farbdruker 3600 DPI	599.-
EPSON Stylus Color II	Farbdruker 7200 DPI	799.-
HP Deskjet 600	SW-Druker 600 DPI	458.-
HP Deskjet 660C	Farbdruker 300/600 DPI	667.-
HP Deskjet 850C	Farbdruker 600 DPI	867.-
<b>Laserdrucker</b>		
HP LaserJet III		856.-
EPSON EP1 5200+		1479.-
EPSON EP1-5600		1728.-
EPSON EP1-9300		3058.-
<b>Netzteil-Adaptern</b>		
NE2800 komp. Adapter RMC		43.-
NE2800 komp. Adapter BNC		88.-
NE2800 komp. Adapter PCI (schnell) Combo		118.-
SMC EtherPower PCI 8432BT PCI		199.-
Endwiderstand RG-58		5.-
Kabel RG-58 1ld Meter		3.-



MGA Millennium

64-Bit Technologie

6.6 MB RAM aufrüstbar

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

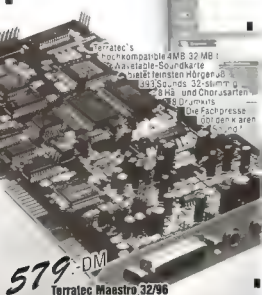
2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz

2 bis 200 MHz



**579.-DM**

Terratec Maestro 32/96

<b>Backup-Medien</b>		
Syquest EZ 135 MB	IDE, intern	334.-
Syquest EZ 135 MB	SCSI, extern	433.-
QIMEGA ZIP-Drive	SCSI/IDE, extern	358.-
QIMEGA Streamer 7800	400/800 MB intern	289.-
QIMEGA Streamer 7800	400/800 MB extern	289.-
Syquest 135 MB Medium		37.-
QIMEGA ZIP 100 MB Medium		116.-
QIMEGA Streamer Band		45.-
<b>TV- und MPEG Karten</b>		
Sopra Mirage TV-Video-Tuner		545.-
Guillemot TV-Video-Tuner		452.-
Terratec D-matrix	mit separatem MPEG-Decoder	452.-
<b>CD-ROM-Brenner</b>		
Philips CDD2000 intern	2x beschreibbar 4x lesen	1794.-
Plasmon CDR4220	2x beschreibbar, 4x lesen	1739.-
Recording Software	"Win on Go"	116.-
CD-Rohlinge	74 min., 650 MB	14.-
<b>Modems (mit BTZ)</b>		
Faxmodem 14.400	intern	139.-
Faxmodem 14.400	extern	139.-
Creative 14.400 Voice + Fax	extern	189.-
ELS Microlink 28.000 TD	extern	486.-

*Unsere Produktpalette wird ständig aktualisiert.*

Sie sind heute morgen aufgestanden, und Ihr erster Gedanke war: „Mein Gott, ist das lange her, daß ich das letzte Mal gegen meinen alten Kumpel Bernhard Langer gegolft habe...“? EA Sports macht's möglich - und zwar mit einem eigenständigen Ableger der PGA Tour Golf-Serie.

Das bedeutet konkret, daß im Gegensatz zur erst kürzlich erschienenen Zusatz-CD-ROM „Spanish Bay“ das ursprüngliche PGA Tour 96 nicht vorausgesetzt wird. Gleichwohl basiert das Spiel natürlich auf der derzeit wohl leistungsfähigsten Grafik-Engine im Golfsimulations-Bereich. Im Lieferumfang befinden sich drei PGA-Plätze auf europäischem Boden: West Course at Wentworth in England, Gut Kaden vor den Toren Hamburgs und „The K-Club“ in Irland. Wie's der Zufall will, hat Bernhard Langer im letzten Jahr alle drei Turniere gewonnen. Zusammen mit acht anderen bekannten PGA-Kollegen gehört er zu den „Pros“, gegen die Sie bei diversen Turnieren antreten können. Zu diesem

## PGA European Tour

# Schlägertypen



„Swing Meter“, Zielbogen, Übersichtskarte und verschiedene Displays (z. B. Windmesser) geben dem Spieler Anhaltspunkte für den optimalen Schlag.

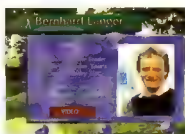
Zweck wurden die Herrschaften in typischen Situationen (z. B. beim Putten) mit der Videokamera gefilmt und digitalisiert. Wenn Sie beim lukrativen Skins-Game auch nur einen müden Penny gewinnen wollen, müssen Sie im Umgang mit dem mausgesteuerten Golfschläger perfekt sein. Perfektion ist auch das Stichwort für die naturgetreu nachgebildeten Golfkurse in filigraner SVGA-Pracht und den außerordentlich fixen Bildaufbau.

## Mehrwert

Alle weiteren Features des Programms entsprechen PGA Tour

96: Das fängt bei den verschiedenen Spielmodi (Practice, Stroke, Shoot-Out usw.) an, geht weiter mit ausführlichen Analysen einer Partie (wie viele Eagles und Birdies, beste Runde, durchschnittliche Schlagweite usw.) und hört bei der ausgiebigen Vorstellung von Plätzen und Profis per Fullscreen-Videosequenz noch lange nicht auf. Zusätzlich werden die schönsten Triumphe und Niederlagen per Sprachausgabe kommentiert. Auch für Nachschub ist bestens vorgesorgt: Schon jetzt sind Erweiterungspakete mit zusätzlichen Kursen angekündigt.

Petra Maueröder ■



Auch Deutschlands erfolgreichster Golfer wird porträtiert.



Überflieger: Per Videosequenz stellen sich die Plätze vor.

## Statement

Sie sind auf der Suche nach einer guten Golfsimulation? Kaufen Sie sich PGA European Tour! Es hat einen Golfplatz mehr als PGA Tour 96 und bietet ansonsten vergleichbare Vorzüge wie unsere bisherige Referenz. Durch die Beschränkung auf den europäischen Kontinent müssen Sie allerdings auch auf exotischere Gefilde verzichten.



Und Bernhard L. schlägt wieder zu: Zuschaltbare Fenster zeigen zu jedem Zeitpunkt die augenblickliche Position des Golfbällchens.

## SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 13 MB	General Midi
CD 547 MB	Audio

### REQUIRED

486 DX-50, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 50, 16 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

bis zu vier Spieler  
an einem PC

## RANKING

Sportspiel	
Grafik	90%
Handlung	75%
Handling	85%
Spieltiefe	87%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM 120,-
CD-Vorteil	gut

# Hard & Software

## 02841-94260

Im Ring 29, 47441 Moers  
Fax: 02841-942623

### FEIERN SIE MIT UND GREIFEN SIE ZU : !!! 5 JAHRE MLC !!!

## !! TOP TITEL - TOP TITEL !!

### PC-CDROM

11th Hour	e/d	69.00
D Ultra Pinball	e/d	69.00
th Musketeer*	d	69.00
H-84 Longbow*	d	85.00
Evil of Dawn	e	69.00
Arade Amerika*	e/d	79.00
scendancy	d	78.00
ernhard Langer Golf*	e/d	69.00
iling	d	59.00
iofora Gold*	d	89.00
ileifu	e/d	55.00
Braindead 13	d	77.00
errier Strike Force	d	75.00
Caesar 2	d	79.00
chewy-Flucht von F5	d	59.00
CIV Net	d	89.00
Command & Conq. Mission	d	29.00
Command & Conquer	d	79.00
Conqueror	d	79.00
Crusader No Remorse	d	79.00
Cyberia 2*	d	85.00
Cybermage Darkl.	d	79.00
Awakened	d	79.00
Daggerfall*	d	85.00
Duke Nukem 3D (SHW)	d	15.00
Death Gate*	d	69.00
Der Druidenzirkel	d	65.00
Der Seelenurm	e/d	69.00
Descent 2*	d	79.00
Dia Fugger 2*	e/d	79.00
Duke Nukem 3D*	d	79.00
Dungeon Master	e/d	89.00
Earthsiege 2 Skyforce	d	79.00
Earthworm Jim (Win95)	d	69.00
Evocation*	d	79.00
F1 GrandPrix 2*	d	89.00
Fade to Black	d	69.00
Fast Attack*	d	79.00
Five Soccer 96	d	119.00
Flight Simulator 5.1	d	79.00
Frankenstein	d	87.00
Hard of Darkness*	e	49.00
Hexen	d	35.00
Hi-Octane	d	65.00
Hugo 3	d	84.00
Imperium Rumanum*	d	79.00
Jewels of the Orakle	d	59.00
Johnny the Bazookatoone	e/d	79.00
Mad TV 2*	d	69.00
Made in Germany Hita 95	d	79.00
Magi Carpet 2	d	79.00
Mech Warrior 2 S.E.	d	39.00
Mechwarrior 2 Exp. Pack	d	69.00
Monopoly	d	69.00
Myst	d	79.00
NBA Jam Tournament	e/d	79.00
NBA Live 96*	d	79.00
Need for Speed	d	79.00
NHL Hockey 96	d	79.00
Offensive*	d	69.00
Panzer General 2 (W95)	d	69.00
Pax Imperia 2*	d	79.00
PGA Tour Golf 96	e/d	79.00
Phantasmagoria (7 CD's)	d	89.00
Pinball Illusions	e/d	69.00
Pinball Wizard 2000	e/d	76.00
Pitfall (Win 95)	e/d	89.00
Police Position*	d	79.00
Police Quest V Swat	d	55.00
Prey*	e	49.00
Pro Pinball the Web	d	79.00
Quake*	d	74.00
Ran Soccer	d	75.00
Ran Trainer 2	d	75.00
Rayman*	d	88.00
Rebel Assault 2	e	

### PC-CDROM

Red Ghost*	d	89.00
Revolution X*	e/d	89.00
Sensible World Soccer	d	69.00
Shannara	d	79.00
Shell Shock*	d	69.00
Silent Thunder	d	89.00
Simon the Sorcerer 2	d	76.00
Simon the Sorcerer 2 (W 95)	d	79.00
Spycraft*	e	89.00
Startrack a final Unity	d	79.00
Stonekeep	d	84.00
T.F.X. EF2000	d	79.00
Teamchief	d	88.00
Terminator Future Shock	e/d	68.00
The Dig	d	79.00
The Riddle of Mast Lu*	d	88.00
This Means War!	d	88.00
Thunderhawk II	d	69.00
Tilt	d	55.00
Top Gun Fire at Will*	d	99.00
Torins Passage	d	89.00
Total Distortion*	e	74.00
Trivial Pursuit	d	74.00
Urban Runner*	d	89.00
Vollgas	d	79.00
Warcraft 2	d	79.00
West Wood Compilation	d	74.00
Win Commander 4	d	99.00
Worms	d	69.00
WWF Wrestlemania	d	74.00
Z*	d	74.00
Zork Nemesis*	e	79.00

### VIRTUAL-REALITY

1599.-  
oder 24 x 75.-

### VFXI CYBER-SYSTEM

Virtuelle Realität auf Ihren PC - hautnah und unglaublich echt! Einsetzbar ab 486er Rechner Systemen. Jährliche Unterstützung von zur Zeit in mehr als 70 Spielen in unserem Ladenlokal!

### ANGEBOTE

Aces over Europe	e/d	29.00
Air Bucks*	d	29.00
Aufschwung Ost 2	d	29.00
Beträtsel auf Kronord	e/d	29.00
Caesar 1	d	29.00
Carrier Strike Force	d	29.00
Dune 2	d	29.00
Football W.C.	d	39.00
Goblins 1+2	d	29.00
Inca	d	29.00
Jurassic Park	d	29.00
Kings Quest 6	d	29.00
Larry Collection 1-6	e/d	69.00
Lost in Time	d	29.00
Monty	d	29.00
Police Quest 4	d	29.00
Return to Zork	d	29.00
Shadow Worlds	e/d	29.00
Simon 1	d	69.00
Space Quest 4	d	29.00
TFX	d	29.00

 <b>Arcade America</b> 79.-	 <b>Terminator Future Shock</b> 79.-	 <b>MAG!!!</b> 79.-	 <b>The Dig</b> 68.-	 <b>Duke Nukem 3D</b> 79.-
-----------------------------------	--	---------------------------	----------------------------	----------------------------------

### TOP FINANZIERUNGS-ANGEBOTE

#### YAKUMO P-100

Pentium 100MHz  
1GB HD, 8MB RAM  
2MB PCI 64 Bit Grafikk  
6-fach CDROM, Lotus,  
Corel Draw, Maus,  
Windows 95.

**36 x 81,- DM**  
= 2316,- DM  
effektiver Jahreszins \* 12,9%

#### CDROM'S

incl. 3 Vollversionen !!  
- METAMORPH  
- SOUNDATIONS -  
- DIE DINOSAURIER -

**4fach Speed**  
EIDE, 800KB, PhotoCD. **129.-**

**6fach Speed**  
EIDE, 800KB, PhotoCD. **199.-**

**4f. Wechsler**  
EIDE, 800KB, PhotoCD. **459.-**  
oder 12 x 40,- = 528,-

**8fach Speed**  
EIDE, 1200KB, PhotoCD. **499.-**  
oder 12 x 44,- = 528,-

### SOUNDKARTEN

**Terratec Sound System Gold 16/96 SE**  
ATAPI und IDE Schnittstelle, Wave-Blaster Anschluß **199.-**

**Terratec Sound System Maestro 16/96**  
343 moderne Wavetableklänge, Plug and Play. **299.-**

**Terratec Sound System Maestro 32/96**  
32MBIT (4MB) Wavetable mit 393 realistischen Sounds. **599.-**  
oder 12 x 53,- = 636,-

**Creative Soundblaster 16 Value**  
16 Bit Stereo-Sound mit dem E-mu-Chip der neuen Generat. **169.-**

**Creative Soundblaster 32 PN**  
Surround Sound Techn., Hall, Chor und Reverb. 1MB ROM. **249.-**

### DIAMOND EDGE 3D

3D und 2D Grafikbeschleunigung sowie full-motion Video-playback! Insbesondere die in Echtzeit ablaufende 3D-Grafikbeschleunigung garantiert realistischen Spielspaß. Zusätzlich beinhaltet das Board eine komplette Wavetable-Soundkarte und einen digitalen Gameport für den Anschluß eines Joysticks. Damit ist die Edge 3D die ultimative Plattform für alle Spiele Freaks. Im Lieferumfang enthalten sind:

- Sega Virtual Fighter 3D,
- Descent, Destination Saturn,
- Absolute Zero, Nascar Racing

**499.-**  
oder 12 x 44,- = 528,-

!! Vorführung in unserem Ladenlokal !!

### JOYSTICK S / PAD S

Logitech Wingman Light	49.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Gravis Advanced	69.00
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Phoenix	179.-
Gravis Game-Pad	39.-
Gravis Grip + NHL 96	169.-
Thrustmaster Wizard Pinball Controller	75.-

**Ladenlokal MLC**

### MLC GmbH, Express-Versand

## 02841-94260

Bestellannahme: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr  
Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen, um Vorbestellung wird gebeten. Ladenpreise können abweichen. Es gelten unsere AGB's die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.  
Versandkosten: Post-NN = 10,-DM +3,-DM Zahlkarte. Post Vorkasse = 6,-DM. UPS-NN = 20,-  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

\*\* Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12,9%  
Alle bisherigen Preisänderungen werden hiermit bestätigt.  
Preisliste Stand 15.03.1996 (Anzeige PCGAMES Ausgabe 05/96)

D

# Operation D-Day

**Brainstorming bei Acclaim. Gesucht wird der Titel für einen interaktiven Gruselschocker. Möglichst kurz soll er sein, damit ja keiner weiß, was damit gemeint ist. Die Wahl fällt auf einen einzigen Buchstaben. Z geht nicht, der „gehört“ schon den Bitmap Brothers. Gut, dann eben D - D wie Dracula...**

Los Angeles - da denkt man erstmal an Disneyland, Venice Beach, die Universal Studios oder den Sunset Boulevard. Unweit dieser Attraktionen wird sich im Jahr 1997 eine blutige Tragödie abspielen: In einem Stadtkrankenhaus dreht plötzlich der bis dato unbescholtene Chefarzt durch und exekutiert bei einem Amoklauf durch's Gebäude ei-

nen Patienten nach dem anderen mit seinem Revolver. Als er auch noch einige Geiseln nimmt, hört für die Polizei der Spaß auf: Die Klinik soll gestürmt werden. In letzter Sekunde taucht des Doktors Tochterlein Laura auf und will die Angelegenheit auf eigene Faust und vor allem unbewaffnet klären. Wenn das mal kein Fehler war: Schon in der Eingangshalle muß sie buchstäblich über Leichen gehen, weil selbige über sämtliche Flure verteilt sind. Dann wird sie auch noch in ein Spukhaus aus einer anderen Dimension gebeamt, und spätestens jetzt wird's richtig gefährlich.

## I'm walking

D ist vom Spielprinzip her ein klassischer Interactive Movie, auch wenn die üblicherweise abgefilmten Schauspieler durch 100 % gerenderte Grafiken und Animationen ersetzt wurden. Thema Bewegungsfreiheit: Sie schlurften etappen-



Laura klaut sich aus allen möglichen und unmöglichen Locations Gegenstände zusammen, die sie später wieder gut gebrauchen kann.

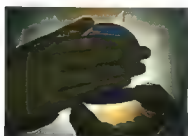
weise durch die Zimmer und Korridore, drehen sich auf Tastendruck in die jeweils vorgesehenen Richtungen und gucken sich die Einrichtung möglichst gut an. Was interessant erscheint, wird mitgenommen und später mit anderen Objekten benutzt. Normalerweise zeigt man Ihnen die Umgebung aus der Ich-Perspektive; oft werden aber auch Cut-Scenes mit psychedelischen Horrormissionen eingeblendet, bei denen wie gewohnt so manches Gemälde plötzlich zu „leben“ beginnt (man kennt's aus 11th Hour) oder Laura aus Versehen sich selbst im Spiegel

sieht. Das größte Problem bei D: Selbst wenn Sie sich nur auf der Stelle herumdrehen, werden Sie sich eine mehrere Sekunden dauernde Animation dieser Aktion anschauen müssen - das macht die Motivation nicht lange mit. Davon abgesehen ist selbst die technische Qualität dieser Produktion keineswegs überragend. Der „Film“ läuft im Interlaced Mode (d. h. nur jede zweite Bildschirmzeile wird genutzt) ab, oben und unten klappt ein extragroßer Breitwandformat-Streifen.

Petra Maueröder ■



Hm, in welcher Reihenfolge müssen die Schubladen geöffnet werden?



Kein Auftrag? Ein Blick in die magische Puderdose hilft weiter.

## Statement

Es hat noch nie funktioniert, und es wird nie funktionieren: Mäßig gerenderte Animationen plus schwacher Videoplayer plus Ausprobier-Rätsel, das ergibt in der Summe ein ermüdendes Potpourri der schlechten Laune. Wenn überhaupt, dann „schockt“ D in erster Linie durch seine Phantasioslosigkeit. Technologisch ist es 11th Hour weit unterlegen, und die Puzzles halten einem Vergleich mit Myst nicht stand.



## SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
JOYSTICK	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	3 MB / General Mill
CD	947 MB / Audio

REQUIRED	
486 DX2-66	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED	
Pentium 60	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	

MULTIPLAYER	
keine	Multiplayer-Option

## RANKING

Adventure	
Grafik	55%
Handlung	70%
Handling	60%
Spielepaß	44%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

# F1 Manager 96



## FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line“ Hilfefunktion auf allen Spielfeldschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bestehenden Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring“- und „Merchandising“-Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD



**SOFTWARE 2000**  
 Programmiert auf gute Unterhaltung.

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD  
 - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -  
**F1-MANAGER'96**  
 gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname Nachname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ Ort \_\_\_\_\_

SOFTWARE 2000  
 STICHWORT: F1-INFOPACK  
 POSTFACH 110  
 23691 EUTIN



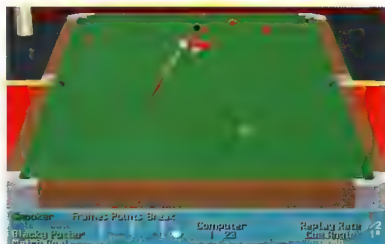
## Virtual Snooker

# Karambolage!

Wer sich häufige Besuche in Billardhallen nicht leisten will, kann die Feierabend-Sportart seit „Virtual Pool“ auch zu Hause trainieren. Da es zwei verschiedene Varianten von Billard gibt, waren Snooker-Spieler bislang noch benachteiligt. Deshalb bringt Interplay seine Simulation jetzt auch als Snooker-Ausgabe.

Eigentlich gibt es zwischen Virtual Snooker und seinem Vorgänger Virtual Pool keine großen Unterschiede: das eine richtet sich nach den Regeln von Snooker und das andere eben nach den Regeln von Pool-Billard. Wer die Sportart kennt, weiß aber, daß dabei sehr wohl gravierende Unterscheidungen zu treffen sind - etwa

in der Bauart der Geräte (Queue, Kugeln, Tisch) oder im Reglement. Genau deswegen wird sich wohl kaum ein Snooker-Spieler mit einer Pool-Simulation abspäßen lassen. Daran dachte auch Interplay und kreierte in fast einem Jahr Arbeit eine alternative Simulation der beliebten Sportart. Oberflächlich sind die beiden Programme natürlich gleich: der Spieler „steht“ in einem virtuellen Billardraum und kann die Kamera mit seinen Mausbewegungen in jede nur denkbare Position dirigieren und zoomen. Gestoßen wird mit Hilfe eines Systems von Tastatur- und Mauskommandos, das auf den ersten Blick etwas irritierend wirkt, sich nach kurzer Spielzeit aber als gut durchdacht herausstellt. Angesprochen werden Spieler jeder Könnersstufe - während der Anfänger mit zwei, drei Tasten und der Maus wie gewohnt drauflosbolzen darf, kann der Profi dank der Feinjustierungsfunk-



Die schlichte Aufmachung, mit Ihren einfarbigen Flächen, reißt erst vom Hocker, wenn die Kugeln in Bewegung sind und man die Kamera schwenkt.

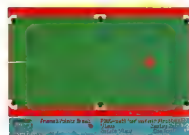
tionen jeden erdenklichen Trickstoß ausführen.

## Ruhig: Der Meister spricht...

Die Grafik präsentiert sich unverschnörkelt, und ist deswegen auch im SVGA-Modus auf 486ern noch flüssig. Da sich der Filzüberzug des Tisches als einfache grüne Fläche präsentiert und auch die Kugeln nicht texturiert sind, wird der Rechner hauptsächlich nur mit den Berechnungen der Kugelbahnen belastet. Pentium-PCs werden trotzdem nicht unterfordert:

als Option kann man einen virtuellen Billardraum im Hintergrund einblenden, der die Spielatmosphäre noch etwas heimeliger werden läßt. Wer eine Einführung braucht oder einfach ein paar Tips vom Großmeister Steve Davis hören möchte, kann sich qualitativ hochwertige Videoclips zu allen möglichen Snooker-Themen vorführen lassen. Nach weiteren Unterschieden zu Virtual Pool (Test in Ausgabe 7/95) sucht man vergeblich. Da es sich um eine andere Variante der selben Simulation handelt, sind sogar Tastatur- und Mausbelegung gleich.

Thomas Borovskis ■



Snooker: Der Tisch größer, die Kugeln kleiner, die Regeln komplizierter,...



...deshalb ist ein Video-Lehrgang beim großen Meister eingepreist.

## Statement

Schlicht, aber schön - auch wenn um ein Programm wie Virtual Snooker nicht viel Aufhebens gemacht wird, gehört es doch zur aktuellen Speerspitze der Sportsimulation. Die Billard-Variante Snooker wurde in all ihren Möglichkeiten eingehend besprochen und digital umgesetzt. Selten habe ich ein Spiel gesehen, das eine Sportart sowohl für den Anfänger als auch den Profi besser simuliert als diese.



## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/2 v2.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	2 MB General Midi
CD	265 MB Audio

**REQUIRED**  
386/33, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 60, 4 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
2 Spieler über Modem, Null-modem oder an einem PC

## RANKING

Sportsimulation	
Grafik	84%
Handlung	73%
Handling	93%
Spielspaß	89%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	gut

## Bestellinfo

☎ 0831/511 67-0

① 083 173 11 07-0  
0024 / 541 67 4

② Telefax 0831 / 511 67-  
③ Computex 100106 3111

③ Compuserve 100106,3111  
 ④  Game It! 87488 Betzigal

# Game It

Knallhart kalkuliert - Unsere

## TOP 10

C 8 C Mission CD	24.9
------------------	------

C & C Mission CD	24,99
C&C 1 + Mission	29,99

C&C 1 + Mission	99,9
Percent 2*	74,0

Descent 2"	74.9
Di. 5	71.0

Die Fugger 2	74,9
Die Fugger 2*	69,9

Die Siedler 2*	69,9
Wahlheim 22	71,9

NBA Live 96	74,9
-------------	------

Rise 2*	74,9
---------	------

Silent Thunder\* 79,9

Warcraft 2	69,9
------------	------

### Spiel des Monats April:

## Zork: Nemesis\*

74,9

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice  
d.h. am Lager vorrätige Stücke (das sind die meisten) sind innerhalb von 2 Tagen beim Be-

Wer bis zum Ende noch nicht erschienen, kann sich sofort nach Veröffentlichung verabschieden. Auch eventuell bei der Ausstellung genannte Termine durchaus verschieben können. Empfehlung: Wer nicht kommen kann, sollte den Termin vorher schriftlich mitteilen.

Wird die Vorhersage des  $\hat{y}_i$  nicht als Schätzung einer kontinuierlichen Variable, sondern als Wahrscheinlichkeit über den Ereignisausgang interpretiert?

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz  
Rücksendungen bitte mit uns absprechen

Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,-  
 Nachnahmeversand: DM 5,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,-

Preise Stand 13.3.96 - \* = noch nicht verfügbar am 13.3.

N = Neu im Programm P = Preissenkung H = Hit, Superhit

Kein Vertrieb von „Er

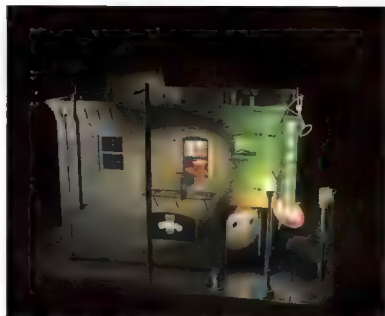
[illegible]

Bad Mojo

# La Cucaracha

Sie haben sich schon immer ein Spiel gewünscht, in dem Sie als Kakerlake spannen- de Abenteuer bestehen müssen - haben sich aber nie getraut, danach zu fragen? Dann ist Bad Mojo genau das Richtige für Sie...

Das Spiel beginnt eigentlich eher unscheinbar und konventionell. Die Kamera schwenkt auf eine renovierungsbedürftige Bruchbude, die sein ekligster Besitzer nur allzu gerne als „Hotel“ bezeichnet. Sein letzter Gast, ein heruntergekommener Professor, will sich gerade mit einem Koffer voller Geld aus dem Staub machen, als das Unheil seinen Lauf nimmt: der Dozent für Insektenkunde wirft einen letzten Blick auf ein Amulett, das ihm seine verstorbene Mutter vermachte hat - und verwandelt sich plötzlich



Wenn das nicht ein traumhaftes Hotel ist. In dieser ungemütlichen Herberge fristet unser Professor sein Dasein - noch als Mensch, bald als Kakerlake.

in eine widerliche Kakerlake! Warum das Schicksal gerade ihn getroffen hat, erfährt man nur wenige Augenblicke später. Durch einen hinterhältigen Trick hat sich der Knabe eine ganze Stange Geld, die eigentlich für die Forschung nach einem ultimativen Insektenvernichtungsmittel gedacht war, unter den Nagel gerissen. Jetzt muß er die Suppe irgendwie wieder auslöffeln und sich in die Lage einer armseligen Kakerlake hineinversetzen. Nur so kann er herausfinden,



Kurze Videoeinspielungen erzählen die Vergangenheit des Professors und beinhalten wichtige Hinweise.

wie er seine menschliche Gestalt zurückerlangt. In puncto Erfindungsreichtum sind die Entwickler Pulse Entertainment (sie programmierten

## Interview



Nichts für Kammerjäger: Zur Premierenparty für Bad Mojo luden Pulse Entertainment und Acclaim, die kürzlich einen Anteil an der Spieleschmiede erworben hatten, stilvoll ins Insektarium des Londoner Zoos ein. Als zur Krönung der rauschenden Ballnacht geräuschte Heuschrecken als Imbiß gereicht wurden, flüchteten wir uns lieber mit Kreativdirektor Vinny Carrella, dem geistigen Vater von Bad Mojo, in eine

stille Ecke. Vinny verriet uns, warum gerade eine Schabe als Held ein Spiel einzigartig machen kann.

**PCG:** Wie kommt man als Spieledesigner darauf, eine Küchenschabe als Helden in einem Adventure auftreten zu lassen?

**Vinny Carrella:** Nun, wir haben sehr viele Adventures auf dem Markt gesehen, die trotz unterschiedlicher Story alle irgendwie

ähnlich waren. Die Spieler waren schon in Fantasy-Welten unterwegs, haben Science Fiction-Adventure und Gruselstories erlebt. Wir wollten aber etwas Einzigartiges machen und dem Spieler eine neue, unbekannte Welt zeigen. Das Faszinierende an Bad Mojo ist, daß man die Umgebung, die man eigentlich aus dem täglichen Leben selbst kennt, aus der Perspektive der Küchenschabe sieht. So haben wir ein





An einem heißen Boiler kann man sich als Kakerlake sehr leicht und folgeschwer die Fühler verbrennen. Achten Sie also auf jeden Schritt.



Von diesen Artgenossen geht keine Gefahr aus - einfach vorbeilaufen.

Kakerlake einfach viele Dinge nicht auf den ersten Blick. Ein Stück Holz kann sich schon einige Bildschirme später als lebensbedrohlicher Schrubber entpuppen und ein Tisch stellt sich als einziger Übergang zu einem völlig anderen Teil des Hotels heraus.

Bei Bad Mojo muß viel erkundet und entdeckt werden, allerdings lassen einen die Programmierer nicht im Regen stehen. Kurze Videos geben

oft hilfreiche Hinweise, wie man bestimmte Situationen meistern kann. Erstaunlich ist auch die Steuerung von Bad Mojo. Lediglich die Cursor-Tasten stehen zur Verfügung, was ein völlig neues Spielerlebnis in sich birgt. Viele Gegenstände können nur durch geschicktes Hin- und Hermanövrieren bewegt werden - quasi wie beim Klassiker Sokoban. Grafisch ist Bad Mojo absolut faszinierend. Fast alle der insgesamt über 800 Bildschirme wurden fotografiert, digitalisiert und - sofern erforderlich - nachbearbeitet. Deshalb wirkt die gesamte Umgebung, trotz teilweise recht abgedrehter Perspektiven - äußerst realistisch. Das gilt auch für die faszinierende Animation



Diese hinterhältige Insektenfalle liegt mitten im Weg. Nur durch geschicktes Manövrieren können Sie Ihre Kakerlake an diesem Hindernis vorbeilaufen.

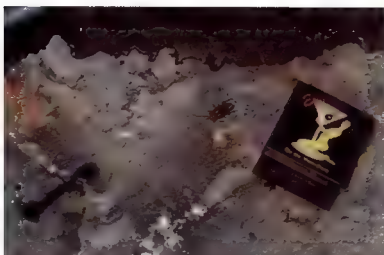
der Kakerlake, die behende über Stock und Stein bzw. Zigarettenstummel und Speisereste wuselt.

Der Sound kann leider nur in puncto musikalischer Unterhaltung - harte Gitarrenriffs begleiten die zahlreichen Videosequenzen - mit der beeindruckenden Optik mithalten. Die Effekte sind etwas dünn und beschränken sich auf das Wesentliche.

Oliver Menne ■

## Statement

Solche Spiele braucht die Welt. Bad Mojo hat das Zeug dazu, neue Zeichen im PC-Sektor zu setzen. Innovatives Gameplay, phantastische Grafiken und eine absolut faszinierende Story machen Bad Mojo zu einem echten Hit für all diejenigen, die gerne auf Erkundungsreise durch fremde Welten gehen - und selbst ein stinknormales Hotel kann aus der Sicht einer Kakerlake eine fremde Welt darstellen!



Für die mehr als 800 Spielbildschirme wurden mehr als doppelt so viele Fotos geschossen. Die Qualität der Bilder ist wirklich atemberaubend.

## SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Mouse
admanver 3.0	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	10 MB
General Midi	
CD	650 MB
Audio	

REQUIRED	
486 DX2-66	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED	
Pentium 60	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

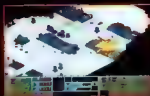
Action-Adventure	
Grafik	85%
Handling	80%
Handbuch	87%
Spielspaß	85%
Spiel	englisch
Hersteller	Pulse/Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

# Colony Wars

2492



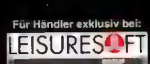
Im 25. Jahrhundert hat die UNO ein Problem. Holen Sie mit ...



... Anagar-15 die rohstoffreichste Kolonie zurück und ...



... schaffen Sie den Frieden, den ihr Volk braucht. Bauen Sie ...



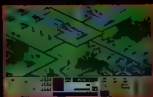
Tel.: 02383 / 690



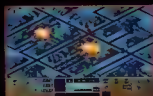
Fahrzeugstrategie in S-VGA oder VGA • 20 verschiedene Level in Iso-3D (inkl. Tutorials) • Einheiten aus bis zu 3 Komponenten ergeben hunderte verschiedene Möglichkeiten • Hohe künstliche Intelligenz • Intuitives Interface • Rohstoffgewinnung und -verwertung • Reparieren und Bauen von Gebäuden, Wällen, Fußgängen, Minenfeldern etc. • Beschädigte Einheiten werden unzuverlässig • Mit Taschenbuch: "Das Anagar-15 Komplott" und phantastischem Dancefloor-Soundtrack inkl. dem Song: "The Sun is rising..."

Eine Digital X-citement Produktion.

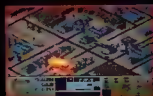
Im Vertrieb von Black Legend Deutschland • Wallstraße 2 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Tel.: 0208 / 45019-0 • FAX: 0208 / 45019-66



... hunderte von Einheiten aus bis zu 3 Komponenten und ...



... führen diese durch 4 Klimazonen zum Sieg.



Falls der Feind Ihnen nicht nur rauchende Trümmer hinterläßt,



# NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



02/96



03/96



04/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC.GAMES 02/96 mit CD ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 02/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 03/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 03/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 04/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 04/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC

Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger

# Harbinger of Destruction

PC-Spiele und Star Trek gehen Hand in Hand. Interplay setzte zunächst die klassische Star Trek-Serie um, Spectrum Holobyte versuchte sich an The Next Generation und Viacom lädt nun zu einem Spaziergang auf der Weltraumstation Deep Space Nine ein.

So ziemlich alles, was mit Star Trek in Verbindung gebracht wird, verkauft sich in rauen Mengen. Für die zahlreichen Trekker in aller Welt ist Star Trek mehr als nur eine TV-Serie. Es ist eine Weltanschauung, deren Philosophie zu gleichen Teilen auf Loyalität, Wissensdurst und Integrität basiert. Der Erfolg der TV-Serien, Kinofilme und Computerspiele hängt in erster Linie davon ab, wie diese Komponenten

in das Produkt integriert werden. Und wer es versiebt - soviel ist sicher - zieht sich den dauerhaften Zorn der Trekker zu.

## Genremix

Während Interplay und Spectrum Holobyte klassische Abenteuerspiele produzierten, geht Viacom einen ganz anderen Weg. Deep Space Nine: Harbinger ist ein Hybridspiel, das zu gleichen Teilen aus Action,

Adventure, Puzzle- und Rollenspiel besteht.

Harbingers Storyline ist für ein Computerspiel ungewöhnlich gut und würde einer Umsetzung als Film oder Fernsehserie ohne Mühe gerecht. Sie übernehmen die Rolle eines Abgesandten des diplomatischen Corps der Föderation, der sich auf dem Weg zu Deep Space Nine befindet. Kurz vor dem Eintritt in das Wurmloch werden Sie von einem



Die Charaktere wurden wunderschön gerendert - allerdings wird man einige bekannte Gesichter vergebens suchen.

Schwarm unbemannter Schiffe angegriffen. Die „Drones“ verfolgen Sie durch das Wurmloch zu Deep Space Nine, das in den letzten Tagen wiederholt von den gleichen Gegnern angegriffen wurde.

Nachdem Sie dem Angriff mit knapper Not entronnen sind, folgt die nächste Katastrophe. Ihr Vorgesetzter, Ambassador Kerrig, wurde ermordet. Seine Logbücher weisen darauf hin, daß er sich im Besitz von sieben wertvollen Gegenständen befand, die ihm von einer neuentdeckten Rasse, den Scythians, übergeben wurden. Eine Delegation dieser Scythians befindet sich an Bord, allerdings sind sie ein wenig mundfaul, und es wird bald klar, daß sie versuchen, etwas zu veruschen. Schließlich stellt sich heraus, daß die Dronen von einer Art automatischer Waffenfabrik hergestellt werden, die von längst vergangenen scythianischen Generationen gebaut wurde. Zu diesem Zeitpunkt waren die Scythians noch eine

kriegerische Rasse - ein Umstand, der sich zwischenzeitlich bereinigt hat. Die Geister, die sie riefen, werden sie nun nicht mehr los. Längst hat man die Kontrolle über die Dronen verloren - und auch ihr eigener Heimatplanet wird ständig attackiert. Der Name der Zerstörungsmaschine, die unentwegt neue Angreifer ausspuckt: Harbinger!

## Seid ihr alle da?

Unterstützt werden Ihnen Sisko, Dax, Kira, Odo und natürlich Quark zur Seite. Naja - Quark ist eigentlich mehr ein Hindernis, aber das muß wohl auch so sein. O'Brian, Bashir oder gar Worf werden Sie gelegentlich suchen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, zunächst den Mord an Ambassador Kerrig aufzuklären. Anschließend müssen Sie einen Weg finden, einen möglichst effektiven Angriff auf die immer größer werdende Dronenarmee auszuführen. Letztendlich gilt es

## Statement

Deep Space Nine: Harbinger macht klar deutlich, daß Viacom New Media ganz einfach nicht die Erfahrung einer alleingesessenen Spielefirma wie Interplay oder Spectrum Holobyte hat. Deep Space Nine zeigt gute Ansätze, insbesondere die Story ist gelungen. Es sind die programmiertechnischen Feinheiten, die den Spielfluß hemmen. Harbinger wirkt mehr wie ein Multimediaprodukt im Stil des „Star Trek Interactive Technical Manual“. Bei diesem Programm sind die durch Einzelbildzugriff entstehenden Wartezeiten jedoch verzeihlich. In einem Spiel muß es aber einfach flüssiger zugehen. Von den bisher erschienenen Star Trek-Spielen ist Harbinger eindeutig das schwächste. Wer geduldig ist und über einige technische Ungereimtheiten hinwegsehen kann, kann sich Harbinger getrost anschaffen.



dann, den Harbinger außer Gefecht zu setzen. Die Story ist wesentlich komplexer, als hier geschildert werden kann, und hat einige recht interessante Verzweigungen. Sie hört sich zwar etwas langsam an, nimmt aber schnell Fahrt auf und zieht nach kurzer Zeit den Spieler in ihren Bann. Mit anderen Worten: First Class Star Trek Writing! Harbinger mixt die Elemente vier verschiedener Genres recht effektiv. Aus der Ich-Perspektive erforscht der Spieler die Raumstation auf der Suche nach Tips,

die ihn seinen Zielen näherbringen. Detaillierte Hinweise verstecken sich in einigen recht kniffligen Puzzles oder können aus Gesprächen mit anderen Personen an Bord der Station bezogen werden. Bei der Auswahl seiner Worte sollte man etwas vorsichtig sein, manche Gesprächspartner ziehen sich ansonsten beleidigt zurück, wodurch Ihr Ansehen als fähige - soviel zum Rollenspielaspekt - Führungspersönlichkeit sinkt. Einige Situationen verlangen nach Action. Bewaffnet mit einem Phaser, machen Sie bei-



Die Lycotians sind Hauptverdächtige in einem kuriosen Mordfall (unten).



Das erste Rätsel wartet hinter dieser seltsamen Konsole. Generell wirkt Deep Space Nine eher wie ein Puzzlespiel (unten); die Scythians sind nicht sehr redselig. Bringen Sie sie mit wenigen Worten zum Sprechen (oben, rechts)!

spielsweise Jagd auf die Mörder von Ambassador Kerrig, und in Quarks Holosuite können Sie sich auf die später stattfindende Schlacht mit den Dronen vorbereiten. Schwierigkeitsgrade für die Actionteile sind einstellbar. Abenteuerfans werden vergeblich nach einer Inventarfunktion suchen; in Harbinger wird nichts gesammelt! Die grafische Präsentation von Deep Space Nine ist originalgetreu, und Fans der Serie werden sich auf Anhieb zurechtfinden. Der komplette Bildschirm wird zur Grafikanzeige benutzt. Ein Icon dient zur Fortbewegung und verändert seine Form, um weitere Bedienungsfunktionen anzuzeigen.

So weit, so gut. Harbinger hat also alles, was man von einem Star Trek-Spiel erwarten darf: gutes Umfeld, spannende Story, gerenderte Star Trek-Charaktere mit Originalstimmen (eine deutsche Version ist bereits in Vorbereitung) - was will man also mehr? Entwicklungszeit!

## Geduldsspiel

Es ist sicher nicht die Aufgabe eines Spieltesters, Programmierer zu kritisieren, aber die Schwachpunkte von Harbinger liegen eindeutig im technischen Bereich. Selbst auf meinem P90 mit 16 MB RAM lief das Spiel



teilweise erschreckend langsam. Die Verpackung bezeichnet einen 486DX2/66 mit 8 MB RAM als ausreichend! Eine mit Stoppuhr getimte Szene, in der man einen Aufzug verläßt, zog sich über 30 Sekunden hin. Wir reden hier nicht von sanft scrollenden Übergängen, sondern von harten Schnitten - von einer Kulisse zur nächsten. Im Regelfall dauert der Bildwechsel aber zwischen einer und fünf Sekunden.

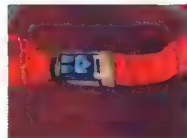
Bei der Wahl der Konversationsoptionen - bei der es manchmal auf schnelle Entscheidungen ankommt - hüpfert der Mauszeiger unkontrollierbar durch die Gegend. Darüber hinaus wurde zwar der lebenswerte Versuch unternommen, die Renderakteure lippen-synchron sprechen zu lassen. Allerdings bewegen sich die Lippen erst, wenn die Sprachausgabe schon in vollem Gange ist. Auf Hintergrundmusik wurde zu großen Teilen zugunsten des authentischen „Deep Space Nine-Rauschens“ verzichtet. Wenn allerdings



Quark und Odo diskutieren die 147. Erwerbsregel (ganz links). Dieses Logikpuzzle decodiert den Code, der die Einträge des Botschafters schützt (links). Die verschiedenen Locations auf Deep Space Nine wurde originalgetreu nachgebildet (unten).



Mit diesem geschmackvollen Arm-band werden Sie für alle anderen Personen unsichtbar (rechts).



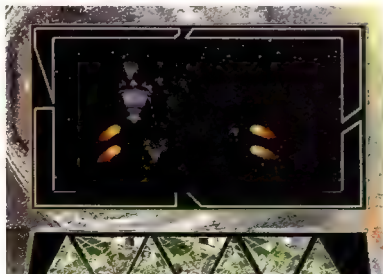
zwischen den Szenen der Sound plötzlich aussetzt, bleibt einem das Herz stocken, weil man vermutet, daß die Station plötzlich funktionsunfähig geworden ist.

## Wie bitte?

Als Diplomat muß man sich auf sein sprachliches Geschick verlassen können und sich in der Konversation langsam an die Wahrheit heranastern. Die Dia-

logmöglichkeiten werden allerdings immer in nur drei Worten angezeigt, die den nächsten Satz bestenfalls erahnen lassen. Es klingt zwar unglaublich, aber man hat es nicht geschafft, vollständige Sätze auf den Bildschirm zu bringen!

Markus Krichel ■



Ab und zu müssen Sie sich in kleinen Actionsequenzen behaupten, um beispielsweise die Woltraumstation vor Angriffen der Dronen zu schützen.

## SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
CD-ROM	3.1 Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	20 MB General Midi
CD	600 MB Audio
<b>REQUIRED</b>	
486DX2/66	8 MB RAM
DoubleSpeed	CD-ROM
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 90	16 MB RAM
QuadSpeed	CD-ROM
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

<b>Adventure</b>	
Grafik	84%
Handlung	70%
Handlung	69%
Spielspaß	71%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Viacom
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

# DAS HAST DU JETZT DAVON.



EINE INITIATIVE

VON EURO<26

JUGENDMINISTER



EURO<26

HAVE  
A GOOD  
TIME

**EURO<26** haben und immer mittendrin sein: ob bei **Events, Sport, Reisen, Kultur, Musik** oderoderoder. Die **EURO<26** bietet unglaublich viele Leistungen, Services und **Verbilliger**. In ganz **Europa**. Für nur **30 Mark im Jahr**. Wer unter 26 ist, ruft an. Wer nicht, ist nicht dabei.

**INFO: 0180 . 5 13 26 26**

THESE INFO ANFOLGEN BEI EINER GERNUTZTEN TEILNAHME DER DRESDNER BANK  
ODER DAS KOSTENLOSE INFOPAKET ANFORDERN BEI:

Das alles und noch vieles mehr macht **EURO<26** machbar oder günstiger: Bahn, Bus und Hotels in vielen Ländern ermäßigt / Special-Tourpackages mit Tickets für Top-Konzerte / Kino-Previews / Lufthansa „up'n away“ und „buy & fly“ / Experience-Tours z.B. nach Paris / Travellerschecks ohne Gebühr bei der Dresdner Bank / Sport-Events für Surfer, Skater, Mountainbiker (z.B. zum Grundig Mountainbike World Cup) und andere Fans / freier oder ermäßigter Eintritt in Discos, Museen, Theater etc. / Hilfe bei Notfällen im Ausland / Abo von „jetzt“, dem Jugendmagazin der Süddeutschen Zeitung / undundund

# PC GAMES

Sie erhalten als

eine der folgenden

## 1. Ein PC-CD-ROM-Spiel



„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant.“ Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1080  
Zuzahlung: keine



„Retribution“ - das packende 3D-Aktionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1081  
Zuzahlung: keine



„Whale's Voyage“ - Wirtschafts-simulation und Adventure in einem! Komplett in Deutsch.

Artikelnummer: 1082  
Zuzahlung: keine

## 2. Ein CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases



Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf.

Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-

Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086  
Zuzahlung: keine

unkesön für ein

# ES ABO

stenlosen Prämien:

## 3. T&T-Sammelordner

## 4. PCG Mousepad



Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten.

Artikelnummer 995  
Zuzahlung: keine



Das ultimative PC GAMES Mousepad in limitierter Auflage.

Artikelnummer 1077  
Zuzahlung: keine

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und direkt an den  
**COMPUDEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

**PC GAMES** - das führende PC-Spielmagazin - im Abo:

■ Jeden Monat den Überblick über den gesamten PC-Spielemarkt mit PC GAMES plus Diskette oder CD-ROM.

■ Wir testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind.

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.

■ Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses (Tips & Tricks-) Sammelwerk.

**Widerrufsbelehrung:** Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

- ☐ **JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.**  
(DM 108,-/Jahr (= DM 9,-/Ausgabe), Ausland 132,-/Jahr)
- ☐ **JA, ich will das PCG-Abo mit Diskette.**  
(DM 79,-/Jahr (= DM 6,58/Ausgabe), Ausland: 103,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ☐ **WIZARDRY 7** (Art.-Nr. 1080)  
☐ **RETRIBUTION** (Art.-Nr. 1081)  
☐ **WHALE'S VOYAGE** (Art.-Nr. 1082)  
☐ **CD-Ständer** (Art.-Nr. 1086)  
☐ **T&T-Ordner** (Art.-Nr. 995)  
☐ **Mousepad** (Art.-Nr. 1077)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs

Ich erhalte das PCG-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

**Widerrufsbelehrung**  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Rechnung  
☐ Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

BLZ

## Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars *Eisbombe*

Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars - was sich anhört wie eine Country-Band aus dem Vor-Allgäu, ist in Wirklichkeit eine Eishockey-Simulation mit dem besten Spieler aller Zeiten als Maskottchen. Der „King von Kings“ (gemeint sind die Los Angeles Kings) gilt auch heute noch als eine der tragenden Säulen seines Teams.

Das fängt ja gut an: Einfach auf „Just Play“ klicken, und schon wirft Sie das Programm auf die Eisfläche. Alternativ werden noch Freundschaftsspiele, Play-Offs und Trainingseinheiten angeboten. Menüs, Statistiken sowie die Bulls bieten SVGA-Grafik, das Spiel an sich läuft allerdings im Standard-VGA-Modus und zeigt die Matches

grundsätzlich von der Seite. Gescrollt wird, sobald der Puck den aktuellen Bereich verlässt. Zwei Spielmodi gibt es: Die „Simulation“ berücksichtigt die gängigsten Regeln (Abseits, Fouls etc.), bei der Einstellung „Arcade“ ist so ziemlich alles erlaubt, was einen Krankenhausaufenthalt nicht unter zwei Wochen nach sich zieht. Die Animationen (Purzelbäume, Tiefflüge, Kollisionen mit der Bande etc.) sind dementsprechend zirkusreif ausgefallen.

### Verhaltensstörung

Im Prinzip orientiert sich die Steuerung via Tastatur und Gamepad an den gängigen Standards, d. h. auf Tastendruck spielt man den Puck ab oder wagt einen mutigen Schlenzer in Richtung des gegnerischen Gehäuses. Spielbarer wird's dadurch kaum, und das liegt hier überwiegend am völlig desorientierten Gegner. Denn der bringt nämlich in den sel-



Im Stadion ist mächtig was los: Im Hintergrund wird munter georgelt, während das Publikum die Mannschaften lautstark anfeuert.

tensten Fällen ein halbwegs vernünftiges Spiel zustande; meist schnappt sich einer der Cracks den Puck, und dann ab damit durch die Mitte - von Taktik keine Spur. Der Preis für das sinnloseste Feature geht in diesem Monat an die automatische Zoom-Funktion dieses Programms, da in den unmöglichsten Situationen wahllos irgendwelche Sportler zu riesigen Pixelhaufen gemorphet werden. Wayne Gretzky Hockey quillt über vor solch entbehrlichem Schnickschnack: Man kann z. B. die Farbe der Spieler-Shorts ändern, im digitalen Familienal-

bum von Wayne Gretzky blättern oder während des Matches das Bild des puckführenden Kufenartisten einblenden lassen - und das beim schnellsten Mannschaftssport der Welt! Noch ein wichtiger Hinweis: Das Lizenzabkommen umfasst gegenüber NHL Hockey 96 nicht die Team-Namen und -Logos der NHL. Die Mighty Ducks of Anaheim firmieren hier z. B. schlicht und ergreifend unter „Anaheim“. Dafür sind die Daten zu 600 NHL-Spielern (inklusive Foto) um so ausführlicher und fast auf EA Sports-Niveau.

Petra Maueröder ■



Auf los geht's los: Bulls können explizit geübt werden.



Alle Zahlen, alle Fakten: 32 Weltklasse-Teams im Überblick.

### Statement

Klar, daß Wayne Gretzky nicht an die spielerische und optische Brillanz eines NHL Hockey 96 mit dessen Virtual Stadium-Zaubereien herankommt. Auch das Argument „Aber ich hab doch nur einen 486er mit 8 MB RAM...“ zieht bei Wayne Gretzky Hockey nicht - in diesem Fall bleibt ja immer noch NHL Hockey 95 als Alternative. Keine vollständige Katastrophe, aber im Vergleich zur Konkurrenz spricht verflucht wenig für dieses Programm.



### SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
CD-ROM	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General MIDI
CD 443 MB	Audio

### REQUIRED

486 DX-50, 4 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 60, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option
--------------------------

### RANKING

Sportspiel	
Grafik	65%
Handlung	70%
Spieldauer	65%
Spieldauer	59%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	befriedigend





Zu der Zeit, als fast jeder Hersteller versuchte, die Produkte einer texanischen Spieleschmiede zu imitieren, konnte Interplay mit einem völlig einzigartigen und revolutionären Konzept für Furore sorgen. Descent eroberte die Herzen der 3D-Fangemeinde im Sturm und hat bis heute kaum an Attraktivität verloren. Den einzigen Konkurrenten zu diesem noch jungen Klassiker schafft sich jetzt Interplay selbst: Descent 2 ist noch ein wenig besser als der ruhmreiche Vorgänger.

Descent 2

## Minenarbeiter

Eines vorweg: furchtbar viel hat sich im direkten Vergleich zum Vorgänger nicht verändert und die Story wurde sogar komplett beibehalten. In der Zukunft wird Bergbau völlig automatisiert betrieben. Roboter übernehmen die elende Plackerei in feuchten und dunklen Stollen, nur wenige menschliche Arbeiter

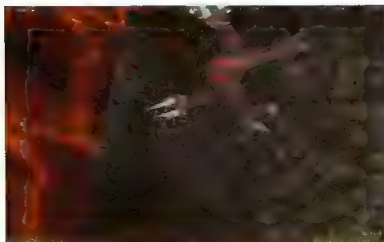
werden zur Beaufsichtigung benötigt. Doch plötzlich drehen die teilweise hochintelligenten Maschinen durch, nehmen das Personal gefangen und greifen erbarmungslos an, sobald sich ein fremdes Wesen ihrem Reich nähert. Nun ist es ihre Aufgabe, unter Tage so richtig aufzuräumen, die Geiseln zu befreien und schließlich

die gesamte Mine in Schutt und Asche zu legen.

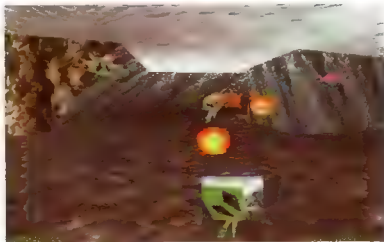
### Neue Optionen

Wer schon einmal Descent gespielt hat, wird gleich über ein paar neue Optionen stolpern. So gibt es amüsante Gimmicks wie beispielsweise die „Missile Camera“, mit der sich abgefeu-

erte Raketen in einem eingeblendeten Fenster bis zum Einschlag verfolgen lassen. Darüber hinaus können Sie nun festlegen, auf welches Waffensystem gewechselt werden soll, sobald die Munition für das momentan aktive Geschütz aufgebraucht ist. Eine sehr nützliche Funktion, da dadurch der Streßfaktor während des Spiels



In die Klauen dieses Spießgesellen sollten Sie besser nicht geraten. Im Nahkampf sorgen die messerscharfen Klingen für reichlich Schadenspunkte.



Schwächere Roboter greifen gerne in einer Formation mit einem stärkeren Kollegen an; am unteren Bildschirmrand sehen Sie die „Missile Camera“.

## Statement

Descent 2 hat die Erwartungen voll erfüllt. Parallax hat sich von seinem Grundkonzept nicht abbringen lassen und nur wenige Verbesserungen in das Programm integriert - so kann der erfahrenere Spieler gleich voll einsteigen und muß sich nicht erst an unnötigen Fiktion gewöhnen, der einem Nachfolger normalerweise eher schadet als zugutekommt. Der blutige Anfänger wird aufgrund des immer noch einzigartigen Spielprinzips ohnehin von Descent 2 begeistert sein.



erheblich herabgesetzt wird. Zu den wohl wichtigsten Neuerungen zählen jedoch die verschiedenen Auflösungen. Sie können sich entscheiden, ob Sie mit oder ohne Cockpit, mit 320x200, 320x400, 640x480 oder 800x600 Bildpunkten die Hatz im Bergwerk genießen möchten. Diese Optionsvielfalt bezüglich der Darstellung sorgt natürlich wieder für enorme Sprünge bei der Minimalanforderung des Rechners. Wenn Sie über einen 486er verfügen, sollten Sie sich keine überflüssigen Illusionen machen und gleich auf die niedrigste Auflösung zurückgreifen. Erst ab einem Pentium 90 sollten Sie über einen der höheren Darstellungsmodi nachdenken, wobei 800x600 wohl ausschließlich einem Pentium 133 vorbehalten bleibt.

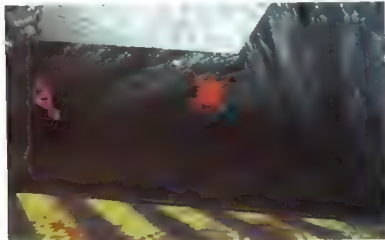


Zahlreiche Rendersequenzen schaffen eine tolle Atmosphäre.

2 aber ein wahres Feuerwerk. Die dunklen Tunnel und alle Objekte verfügen über extrem aufwendige Texturen, und vor allem das von Parallax Software (Descent wird im Auftrag von Interplay von Parallax Software entwickelt) erstmals verwendete True Light Sourcing kann beglei-

## Intelligente Roboter

Wenn Sie über einen schnellen Rechner verfügen, so ist Descent

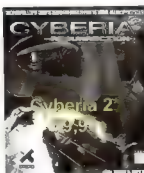


Bei einer höheren Auflösung wirken Umgebung und Gegner noch detaillierter, allerdings braucht man für diesen Genuß einen schnellen Rechner.

# Company

Erstbesteller bis zum 10.05.96 erhalten 6 Monate **4.03% Rabatt!**

11 Hour	DV 89.90	Police Quest - Swat	DV 79.90
3D Lemmings	DA 89.90	Pro Pinball - The Web	DV 64.90
3D Ultra Pinball	DA 74.90	ran Soccer	DV 79.90
5th Musketeer	DV 69.90	ran Trainer 2	DV 74.90
Aces of the Deep	DA 89.90	Rayman	DA 89.90
AH-64 Longbow	DV 79.90	Rebalt Assault 2	DV 79.90
Apache Longbow	DV 74.90	Reg Glib	DV 84.90
Assault Rigs	DA 59.90	Riddle of Master Lu	EV 99.90
Batman forever	DA 79.90	Riddle of Master Lu	DV 79.90
Battle Cruiser 3000 AD	DV 59.90	Ritig Sacer	DA 49.90
Battle Isle 3	DV 84.90	Shannara	DV 69.90
Bernhard Langer Golf	DV 74.90	Shellsnack	DV 74.90
Bliefuss	DV 54.90	Sh vers	DV 84.90
Branded 13*	DV 74.90	Silent Thunder	DA 89.90
Caesar 2	DV 64.90	Sim City CD-Collection	DV 99.90
Chronomaster	DA 69.90	Sim Town	DV 84.90
Civilization NET	DV 89.90	Sim Town	DV 74.90
Civilization 2*	DV 99.90	Simon the Sorcerer 2	DV 84.90
Comic Zone	DV 49.90	Space Quest 8	DV 84.90
Command & Conquer DATA	DV 29.90	Spycraft The Great Game*	DV 84.90
Crusader - No Remorse	DV 79.90	Star Trek-Deep Space Nine	EV i.Vorb.
Daggerfall*	DV 84.90	Syndicate Wars*	DV 79.90
Der König der Löwen 3.5*	DA 59.90	TekWar	DA 69.90
Descent 2*	DA 84.90	Terminator Future Shock	DV 84.90
Destruction Derby*	DA 89.90	TFX EF2000	DV 99.90



TOP'S!	
Command & Conquer	84.90
Cyberia 2*	79.90
DSA Teil 3*	79.90
Die Fugger 2*	84.90
Dungeon Keeper*	89.90
FIFA Soccer	68.95
Formula One GP2*	99.90
Warcraft 2	84.90
*Z**	69.90
Zork Nemesis*	84.90



Diablo*	DV i.Vorb.	The Dig	DV 84.90
Die Siedler 2*	DV 84.90	This means war*	DV 84.90
Discworld*	DV 79.90	Thunderhawk 2-Firestorm	DV 74.90
Dschungelbuch 3.5*	DV 44.90	Till	DV 54.90
Earthworm Jim 1+2 (DOS)	DV 84.90	Tomcat Alley	DA 49.95
Earthworm Jim (WIN95)	DA 69.90	Top Gun DV*	DV 99.90
Ecco the Dolphin	DV 74.90	Torin's Passage	DV 89.90
F1 Manager 95*	DV 49.95	Trivial Pursuit	DV 74.90
Fantasy General*	EV 69.90	UEFA-Champion League*	DA 74.90
Fifa Soccer 96	DV 89.90	Warcraft 2 DATA DISK*	DV 84.90
Fifa Soccer 96	DV 79.90	Warcraft 2	DV 84.90
FX Fighter - Limited Edition	DA 79.90	Westwood Compilation	DV 74.90
Gabriel Knight 2	DA 69.90	WinLemmas Football Manager	EV 59.90
Grand Prix Manager	DA 84.90	Win Commander 3	DV 79.90
Hexen	DA 79.90	Win Commander 4	DV 99.90
Indy Car 2	DA 69.90	WinEdit	DA 89.90
Kingdom of Magic	DV 79.90	WinLemmas DATA DISK*	DV 74.90
Lands of Lore 2*	DV 84.90	Zork Nemesis*	DV 84.90
Lost Eden	DV 69.90	Zork Nemesis*	EV 84.90
Magic Carpet 2	DV 79.90		
Magic the Gathering*	DV 84.90		
Manic Karts	DV 39.90		
Mechwarrior 2 ind DATA*	DV 89.90		
Mechwarrior 2 Data Disc	DV 84.90		
Mission Critical	EV 39.90		
Monopoly	DA 79.90		
Monty Python Waste of Time	DV 69.90		
Myst ind Strategieguide*	DV i.Vorb.		
NBA Live 96*	DV 74.90		
Need for Speed	DA 79.90		
NHL Hockey	DV 89.90		
Panzer General 2	DV 79.90		
Phantasmagoria	DV 69.90		
Pinball 95	DV 89.90		
Pitfall Das Maya Abenteuer	DV 64.90		
Pole Position*	DV 84.90		

## LOW BUDGET!

7th Guest	DA 19.90
Alone in the Dark 1	DV 24.90
Caesar 1	DA 24.90
Creature Shock	DA 19.90
Dune 2	DV 29.90
Kings Quest 6	DV 24.90
Kyrandia 3-Malcoms Revenge	DV 24.90
Lands of Lore	DV 29.90
Lost in Time	DV 24.90
Nascar Racing	DV 24.90
Sam & Max	DV 24.90
Shadow of the Comet	DV 24.90
Sim City Enhanced	DV 24.90
Simon the Sorcerer 1	DV 29.90
Star Trek-25th Anniversary Edt.	DV 29.90
Star Trek-Judgement Rites*	DV 29.90
TFX	DV 29.90

## ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!!

DV=Dt Version DA=Dt Anleitung EV=Engl. Version \*bei Rücklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50

Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 85719 Hotheim

auf Wunsch Selbstabholung möglich, sonst NUR VERSAND!



stern. Die düsteren Gänge und Gewölbe werden nun hell erleuchtet, wenn Sie einen gleißenden Laserstrahl abfeuern. Dadurch wird die Atmosphäre nicht nur realistischer, sondern auch - im positiven Sinne - beklemmender! Man sitzt gebannt vor dem Monitor und kann sich in die Lage eines schwerbewaffneten Roboter-Killers noch besser hineinversetzen.

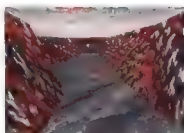
Apropos Roboter! Bei Descent 2 bevölkern fast ausschließlich neue Kampfmaschinen die unterirdischen Katakomben, nur wenige alte Bekannte haben den ersten Teil überlebt. Durch die bereits erwähnten SVGA-Modi und die größere Anzahl an Animationsphasen wirken die stählernen Kontrahenten nun noch realistischer. Auffällig ist aber auch die stark verbesserte künstliche Intelligenz

der Roboter. Draufgängerische - und meistens nicht gerade erfolgreiche Verfolgungsjagden - gibt es nur noch selten. Vielmehr warten die Giganten aus Stahl nun gemächlich hinter einer Ecke, um dann mit einem Überraschungsangriff das Feuer zu eröffnen. Muß ein Roboter zu viele Treffer einstecken, so zieht er sich zurück, versteckt sich hinter einem stärkeren Kollegen oder rettet sich mit anderen angeschlagenen Kampfmaschinen zusammen, um gemeinsam und damit auch effektiver in die Schlacht zu ziehen. Der Schwierigkeitsgrad ist deshalb selbst für Veteranen ein harter Brocken, sogar als „Rookie“ hat man sehr

Rechte Winkel gibt es auch bei Descent 2 kaum (links); Dieser Roboter taucht erst in den späteren Levels auf und attackiert mit schweren Stromschlägen. Sie sollten ihn unbedingt auf Distanz halten.



viel Mühe, die ersten Level unbeschadet zu überstehen. Um das wieder auszugleichen, stellt Parallax dem Spieler allerdings einen kleinen Helferling zur Seite. Dieser „Guide Bot“ findet nicht nur die benötigten Schlüssel, er bahnt sich auch seinen Weg bis zum Hauptreaktor und flüchtet nach dessen Vernichtung direkt zum Ausgang. Damit wurde ein großer Kritikpunkt des ersten Teils beiseite geräumt: viele Spieler konnten zwar den Reaktor auf Anhieb finden und auch zerstören, der Ausgang wurde aber meist im Eifer des Gefechts übersehen. Dieser



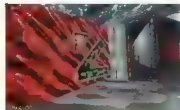
Dieser Roboter verfügt ebenfalls über eine Vulkan Cannon...

Frust bleibt Ihnen bei Descent 2 erspart. Der wieder einmal absolut überzeugende, aufpeitschende Soundtrack und die zahlreichen Video-Sequenzen zwischen den einzelnen Missionen runden das mehr als positive Gesamtbild ab.

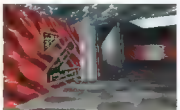
Oliver Menne ■

## Auflösung

Hier sehen Sie die verschiedenen Auflösungen im Vergleich



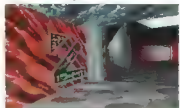
320x200 Bildpunkte



320x400 Bildpunkte



640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte

## SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
dos/win 3.1	Joystick
win 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

**REQUIRED**  
486DX33, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 133, 16 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
bis zu 8 Spieler  
über Netzwerk

## RANKING

3D-Action	
Grafik	89%
	93%
Handling	85%
Steuerung	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteile	befriedigend

# Unser

neu!

kreativ

chaotisch

witzig

schnell

kritisch

Online-Kultur

offline aber

inside



Das Internet-Magazin  
für Online - Nomaden

neugierig

offen

kommunikativ

einmalig

eigenwillig

Online-Nomade

im Internet

## Ihr pl@net:

Ein neuer Planet wartet

auf Ihre Entdeckung:

pl@net, das Magazin der  
Internet-Kultur, über  
Menschen, Mächer und  
Märkte, über Gurus,  
Szenen und Trends.

Ab 29. 2. im Handel.

## 1 aktuelle Ausgabe kostenlos... jetzt!

Bitte faxen an: 089/20 24 02 68 oder einsenden an Pl@net,  
Leserservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

## ☒ Ja, ich teste pl@net gratis!

Bitte senden Sie mir gratis eine aktuelle Ausgabe. Wenn Sie innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt nichts von mir hören, möchte ich pl@net regelmäßig beziehen – mit über 12 % Preisvorteil bei DM 6,90 statt DM 7,80 im Einzelkauf. Für 6 Ausgaben zahle ich nur DM 84,- (Ausland DM 96,-). Das Abonnement kann ich jederzeit, ohne Einhaltung einer Frist kündigen und erhalte das Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Datum / 1. Unterschrift

**Widerrufsrecht:** Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt eine kurze Mitteilung an pl@net, Leserservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München. Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

GAMES

Interview: Nina Hagen

# Lust auf mehr Spiele



**Wenn im neuen Comic-Jump & Run Arcade America das hysterische Organ von Joeys Mutter erklingt, lauschen Sie der Stimme von Nina Hagen. PC Games traf sich mit der exzentrischen Punk-Lady und lauschte der Künstlerin live: Nina Hagen unterrichtete uns auf der Launch-Party für Arcade America im Frankfurter Hardrock-Café über zukünftige multimediale Projekte, den allgemeinen Zustand der deutschen Wirtschaft und das Drama um ihren Sohn, der Arcade America bisher nicht spielen konnte.**

**PCG:** War die Arbeit an Arcade America der erste Synchron-Job für Dich?

**Nina Hagen:** Nein, ich habe schon oft Synchronstimmen gesprochen - für verschiedene Sachen. Ich war z. B. die Sally in Nightmare before Christmas, und meine Mutter war damals in der DDR die DDR-Stimme für Marilyn Monroe. Die DDR hat extra Synchron gemacht für amerikanische Filme - das muß man wissen. Und ich war oft mit bei der Synchronarbeit meiner Mutter. Und wann immer ich einen Job kriege als Synchronsprecherin, finde ich das total interessant, especially wenn das

Comic Strip oder solche Sachen sind. Und wenn mir die Kunst gefällt am Comic Strip, dann mache ich da sofort mit. Und mein Sohn war hellauf begeistert davon.

**PCG:** Dein Sohn spielt das Spiel auch?

**Nina Hagen:** Noch nicht, wir warten ja darauf, daß er eins geschickt kriegt von der Firma.

**PCG:** Was, Ihr habt das Spiel noch gar nicht gespielt?

**Nina Hagen:** Na ja, das Spiel haben sie uns schon geschenkt, aber wir brauchen ja den Computer nun auch noch

dazu. Daraufhin habe ich der Firma vorgeschlagen, uns den Computer zu borgen für drei Monate, weil dann kommt sowieso meine Erbschaft bzw. mein Vorschuß von der Plattenfirma, die einen sowieso erstmal einen Monat lang hängen läßt, obwohl man Vorproduktion machen sollte für die nächste Platte, aber dann wiederum doch den Vorschuß zu Produktionsbeginn erst bekommt.

Und das ist Teil des Grundes davon, warum die deutsche Wirtschaft nicht auf den Pott kommt. Es wird nicht genug gesponsert und unterstützt und gewagt. Und da hat natürlich BMG/Ariola (der Vertrieb von 7th Level, Anm. d. R.) eine Vorbildfunktion, denn die wagen sich einfach an Sachen, an die sich andere Firmen noch nicht wagen. Und daher hoffen wir, daß auch andere Firmen - obwohl natürlich im Kapitalismus Konkurrenz angesagt ist - aber ich sage wiederum: Ich hoffe, daß auch andere Firmen so erfolgreich mit interaktiven Künstlern arbeiten werden wie die mit mir.

**PCG:** Aber Arcade America war das erste Spiel, für das Du synchron gesprochen hast?

**Nina Hagen:** Yes.

**PCG:** Und würdest Du so et was noch mal machen?

**Nina Hagen:** Yes, please. Get me a job anytime!

**PCG:** War die Synchronisierung vergleichbar mit Filmpro-

duktionen oder läuft das Synchronisieren von Spielen völlig anders ab?

**Nina Hagen:** Nein, genau wie beim Film. Das Spiel ist ja auch wie ein Film. Du siehst die Figuren und du mußt da direkt draufsprechen. Außer bei der Mutter, die spricht wie beim Film aus dem Off. Das Ganze hat einen Tag gedauert.

**PCG:** Ist es denkbar, daß Du in Zukunft nicht nur als Synchronsprecherin bei Spielen mitmachst, sondern auch selbst in einem Spiel zum Beispiel als Darstellerin auftrittst?

**Nina Hagen:** Ja. Ja, natürlich. Ich habe mit unabhängigen deutschen Filmemachern ein Dreijahres-Projekt. Das ist ein Film, der mich in verschiedenen Ländern, mit verschiedenen Freunden und in verschiedenen Arbeitsbereichen zeigt. Wenn der Film fertig ist, kann man ja daran denken, sowas auch auf CD-ROM zu machen, wo jedes Thema in dem Film noch mal extra abgehandelt wird.

**PCG:** Wären 7th Level oder BMG dann Partner für so et was?

**Nina Hagen:** Keine Ahnung, werden wir dann ja sehen - I don't know.

**PCG:** Hast Du noch eine spezielle Botschaft für unsere Leser?

**Nina Hagen:** Ja. Kommt auf meine Deutschland-Tour und geht in den Laden und kauft das Spiel!

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

# PC ACTION!



Das Profi-Spielemagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was das Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neusten Stand.

Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze steigern und verlängern den Spielspaß.

In dem großen PC Action Nachrichten-Forum finden Sie die umfassende Tips & Tricks-Datenbank und können sich mit anderen Spielern oder der Redaktion austauschen.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 7,50 jetzt im Zeitschriftenhandel!

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!

PC Games Online

**<http://www.pcgames.de>**

**PC Games  
online**

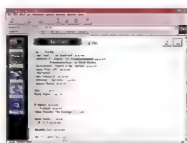
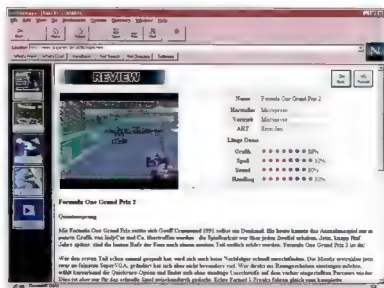
Die PC-Games-Mailbox kennen Sie sicherlich. Seit geraumer Zeit können sich Leser dort einloggen, um Dateien zu saugen, zu chatten, Briefe an die Redaktion zu schreiben oder einfach nur herumzubrowsen. Ab April dieses Jahres gibt es auch für Leser, die nicht aus der Nürnberger Umgebung kommen, eine günstige neue Möglichkeit, ihre Spielezeitschrift „online“ zu erleben. Zum Ortstarif hat jetzt jeder Internet-Benutzer kostenlosen Zugriff auf „PC Games Online“.

Sie suchen einen Leitartikel aus einer älteren PC Games-Ausgabe? Sie wollen mit Lesern aus ganz Deutschland chatten? Sie suchen die Hotline-Nummer eines bestimmten Spieleherstellers? Ab April dieses Jahres wird das alles kein Problem mehr sein. Wo vor einigen Wochen noch Baustellenschilder die ersten Besucher warnen, winkt jetzt ein Willkommen: Die Internet-Seite des Computec Verlages, genauer gesagt der PC Games und ihrer jüngeren Schwester PC Action, ist nach wochenlangen Arbeiten endlich fertiggestellt. Unter der WWW-Adresse „<http://www.pcgames.de>“ finden Sie von nun an alles, was den Spieler interessiert. Ausgewählte Testberichte, erste Screenshots zu künftigen Spieleleits, eine Bugfix-Datenbank mit Suchfunktion, Tips & Tricks zu allen wichtigen Spielen und vieles, vieles mehr. „PC Games Online“ gliedert sich in vier Hauptbereiche - Service, Magazine, File Area und Action. In der Service-Ecke können Sie sich in unser Gästebuch eintragen, auf bequeme Weise die PC Games abonnieren oder nach einer deutschen Hotline-Nummer eines Spieleherstellers

suchen. Die Magazine-Rubrik bietet die wichtigsten Testberichte und Screenshots ab der PC Games-Ausgabe 3/96 und die File-Area enthält ausgewählte Demos, Tips & Tricks und Bugfixes. Wer gerne mal ein Pläuschchen mit Gleichgesinnten wagt, ist in der Action-Rubrik gut aufgehoben. Neben dem Chat-Café ist dort auch noch eine elektronische Shopping-Ecke sowie der Bereich mit Online-Spielen angesiedelt, der Multiplayer-Spiele über Internet ermöglicht. Der letztgenannte Bereich ist derzeit allerdings noch „under construction“. Welche Möglichkeiten Ihnen mit „PC Games Online“ offenstehen, welche Multiplayer-Spiele Sie dort erwarten

und welche Specials wir für Sie sonst noch in petto haben, erfahren Sie von nun an monatlich auf dieser Online-Seite im Heft. Was wir noch nicht erwähnt haben: wer schon ungefähr zwei Wochen vor dem Erschei-

nungstermin wissen möchte, was in der nächsten PC Games steht, bzw. schon die ersten Testberichte lesen will, sollte einen regelmäßigen Besuch in „PC Games Online“ fest einplanen.



Screenshots, Texte und bald auch Ton und Musik: So schmuck präsentiert sich PC Games Online jedem Internet-Surfer, der die neueste Netpage-Version bei sich installiert hat. Sie können die Web-Software unter obiger Adresse mit wenigen Mausklicks herunterladen.



# Die Schummelsoftware

- ohne leure Zusatzhardware -

## für PC-Spiele

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

### ■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

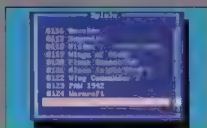
### ■ Der Self-Cheat-Modus...

...bringt Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

### ■ Der Trainer-Cheat-Modus...

...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten“, „Munition“, „Level“ und anderen Werten durchsucht; Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



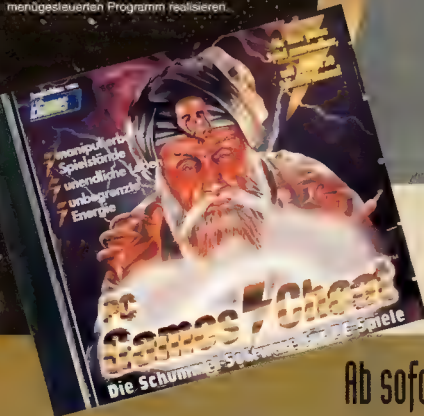
Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.



Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufrufbar.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.



- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **29,95** im Handel.

Spiele im Internet

# World Wide Web



Das Internet boomt - und für Spielehersteller gehört es fast schon zum guten Ton, online präsent zu sein. Neben den zahlreichen Softwarehäusern, die sich mittlerweile im World Wide Web tummeln, gibt es aber auch sehr viele private Betreiber, die sich ausgiebig einem bestimmten Spiel widmen.

**D**as Internet gleicht aber oftmals einem verschlungenen Wollknäuel, das nur mit erheblichem Aufwand entwirrt werden kann. Deshalb werden wir ab dieser Ausgabe jeden Monat über die interessantesten Seiten im World Wide Web berichten.

Beginnen möchten wir diese Serie mit informativen, nützlichen oder einfach amüsanten Seiten zu speziellen Spielen wie bei: spielsweise Wing Commander oder Command & Conquer. Wenn Sie mehr über das Angebot im Internet erfahren möchten, so blättern Sie bitte auf die nächste Seite...

## ACTION

### WING COMMANDER

#### Die Top-Adresse



Im „Terran Confederate Underground“ findet jeder begeisterte Wing Commander interessante News. Darüber hinaus werden alle Charaktere ausführlich vorgestellt - inklusive Lebenslauf! Der File-Bereich

bietet die üblichen Updates, Bugfixes und Screenshots.  
<http://www.vt.edu/~bryantpe/underground/index.html>

#### Mark's Original Wing Commander Fiction

<http://www.geocities.com/SiliconValley/1133/wc.html>  
 Amüsante Kurzgeschichten rund um Wing Commander

#### Enigma Sector

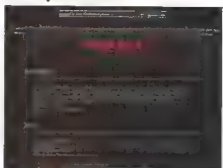
<http://www.as.net/~dumdum/>  
 Die Seite für Multiplayerfans (Wing Commander Armada)

#### Jump Point

<http://www.greenapple.com/~gcordle/jmpoint.html>  
 Tonnenweise Cheats, Strategien und Lösungen

### DESCENT

#### Die Top-Adresse



Der „Descent MonoLith“ besteht zum größten Teil aus Textabschnitten; deshalb fallen die Ladezeiten extrem kurz aus - da freut sich der Geldbeutel. Trotzdem umfaßt der Filebereich alle nützlichen Tools - und bietet natürlich auch eine riesige Anzahl an ausgewählten Levels.

<http://www.uidaho.edu/~skirch/descent/index.html>

<http://www.fullfeed.com/agies1er/descent.htm>  
 Training: wie spiele ich richtig Descent?

#### Descent Weenie Tactics Site

<http://www.fullfeed.com/agies1er/descent.htm>  
 Training: wie spiele ich richtig Descent?

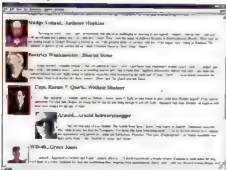
#### The Descendarium

<http://www.gamesdomain.co.uk/moonglow/>  
 Eine illustrierte Einführung in Descent und mehr.

## ADVENTURE

### SPACE QUEST

#### Die Top-Adresse



„Roger Wilco's Virtual Broom closet“ ist ein Sammelsurium an abgedrehten und teilweise völlig fiktiven Stories rund um Space Quest - immer für einen Lacher gut sind beispielsweise die ausgezeichneten Top

Ten-Listen und die Petitionen für einen Space Quest-Film!  
<http://www.xtc.net/~jess/roger.html>

#### The Web Page of a Hero

<http://idibhs.com/user/roger/top.htm>  
 Spieletips und humorvolle Anekdoten

### ULTIMA

#### Die Top-Adresse



Das „Ultima Web Archive“ bietet nicht nur sämtliche Updates und Bugfixes zu den bislang

erhältlichen Folgen der Serie, auch Wallpapers, Sounds und natürlich neueste Gerüchte bezüglich Ultima 9 und Ultima 10 findet man hier en masse. Außerdem gibt es hier Zugang zu dem ersten Online-Ultima-Fanclub „Ultima Dragons“.  
<http://www.udic.org/ultima/>

# SIMULATION

## F1 GRAND PRIX

### Die Top-Adresse



Besucher der „F1GP/WC Home Page“ können hier mit ihren Rundenzeiten protzen. Für jeden Kurs gibt es eine eigene Seite. Außerdem

trifft man hier im Handumdrehen auf andere Rennsportler, mit denen man Erfahrungen austauschen und gegen die man außerhalb des Webs ein paar Runden drehen kann.

<http://www.mai.com/~dgymer/flgp/>

## MS FLIGHT 5.X

### Die Top-Adresse



Hier findet man eine riesige Auswahl an modifizierten und selbst konstruierten Flugzeugen. So wird MS Flight zu einem völlig neuen Erlebnis.

<http://members.aol.com/TQgfltsim/>

Wer über den BAO Paintshop verfügt, der kann mit Hilfe der „Classic Airliner Page“ seinen MS Flight verschönern und seinen individuellen Wünschen anpassen.

# STRATEGIE

## WARCRAFT

### Die Top-Adresse



Die „Un-official Warcraft Page“ beinhaltet eine riesige Auswahl an neuen Levels. Vor allem kann aber die optische Aufbereitung der zahlreichen Gerüchte und News gefallen: kurze Ladezeiten trotz einer aufwendigen Gestaltung findet man sonst eher selten.

<http://www.home.ptd.net/~tmentzer/index.html>

### Chris' Warcraft 2 Page

<http://www.cris.com/~Calbus/war2/mnswc2.shtml>

Neue Levels übersichtlich aufbereitet

## COMMAND & CONQUER

### Die Top-Adresse



Bei „World Domination Online“ findet man einfach alles, was zum Thema Command & Conquer auf dem Markt erhältlich ist. Gerade in den Bereichen Optik und Struktur hebt sich diese wirklich tolle Seite von vielen anderen wohltuend ab.

<http://www.tcb.ac.il/~yovalt/c&c.htm>

### Justin's Command & Conquer Page

<http://www.cam.org/~jle06/cc.html>  
Verrückte Multiplayer-Strategien und -taktiken. Sehenswert!

## CIVILIZATION

### Die Top-Adresse



Schlicht und einfach „Sid Meier's CivNet“ nennt sich ein Angebot von MicroProse. Hier finden Sie ständig aktuelle Updates und eine Übersicht mit Spielern aus aller Welt, die sich gerne einem CivNet-Duell stellen würden und Gegner suchen.

<http://www.microprose.com/civnet/index.html>

### CivNet & The Internet

<http://www.iag.net/~jlehett/civtech.html>  
Einführende Informationen zu CivNet und was man dazu braucht.

# WIDE WEB

## COMING UP!

## GAME DEVELOPER'S CONFERENCE

Brennpunkt L. A.: Auch in diesem Jahr trifft sich in Los Angeles wieder die gesamte Computerspiel-Prominenz zur Game Developer's Conference. Gespannt darf man zum Beispiel sein, wie sich die Star-Programmierer der maßgeblichen Publisher zu den Möglichkeiten von Internet-tauglichen Multiplayer-Spielen äußern. US-Korrespondent Markus Krichel wird vor Ort sein, mit den maßgeblichen Spiele-Gurus fachsimpeln und die wichtigsten Trends aufzeigen. Hier wird das Computerspiel von morgen diskutiert - das sollten Sie nicht verpassen!



ECTS

## ECTS SPRING 96 IN LONDON

Zwar folgt einen Monat später bereits die E3 in Los Angeles, doch insbesondere die europäischen Labels (einschließlich der deutschen Software-Häuser) nutzen die Möglichkeit, um bereits auf der Frühjahrs-ECTS in London vorab ihre Neuheiten der Fachpresse zu präsentieren. In welchem Stadium sind Bullfrogs Dungeon Keeper, Theme Hospital und Creation? Wann kommt Z? Was gibt's Neues von Adventure Soft? Diese und andere existenzielle Fragen beantworten wir in einem ausführlichen Messe-Special, bei dem Sie natürlich auch die neuesten Screenshots der angekündigten Hitseeker zu sehen bekommen.

## DIE SIEDLER 2: VENI, VIDI, VICI

Pech gehabt, liebe Freunde von Die Siedler: Der quasi in letzter Sekunde verschobene Release-Termin des zweiten Teils (ursprünglich war der 19. April 1996 anvisiert) hat auch unsere Planung gehörig durcheinandergeworfen. Blue Byte will die gewonnene Zeit u. a. dazu nutzen, um den Siedlern eine Künstliche Intelligenz zu verpassen, die diesen Namen auch wirklich verdient. Inwieweit dies gelungen ist, lesen Sie in einem ausgiebigen Test in der Ausgabe 6/96; außerdem verraten wir in unserem Tips & Tricks-Teil praxiserprobte Strategien, wie Sie die Computergegner in die Knie zwingen.



## URBAN RUNNER

Kaum ein anderer Hersteller hat die Worthülse „Interactive Movie“ so sehr mit Leben gefüllt wie Sierra: Nach teils hochklassigen Spielen wie Phantasmagoria und Gabriel Knight 2 steht die französische Sierra-Tochter Coktel Vision kurz vor der Fertigstellung von Urban



Runner, einem spannenden Thriller, bei dem Sie die Hauptrolle spielen. Als Privatdetektiv Max werden Sie das tragische Opfer einer Verwechslung und sind fortan Ihres Lebens nicht mehr sicher. Spektakuläre Kamera-Einstellungen, ein professioneller Soundtrack und der Einsatz erfahrener Schauspieler - da kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Oder doch? Unser gründlicher Review gibt Auskunft.

## UND AUSSERDEM:

## Zu Besuch bei Origin - Teil 2

To be continued: Markus Krichel fühlt sich bei Origin-Boß Richard Garriott wie zu Hause und zeigt Ihnen das sagenumwobene Domizil von Lord British.

## Master of Orion 2

Die Eroberung des Weltalls geht weiter: Der aufgebahrte Nachfolger des beliebten Strategiespiels von MicroProse im Test!

## Conquest of the New World

Hat Interplay's Strategiespiel wirklich das Zeug dazu, um Colonization zu entthronen?

## Der Planer 2

Lustig ist das Spediteursleben: Holger Dickmann und das Greenwood-Team sind diesmal europaweit unterwegs.

## Ancient Empires of Rise and Rule

Wir basteln uns ein Weltreich: Kann Impressions gegenüber dem Vorgänger Caesar 2 noch eins draufsetzen?

## Return Fire

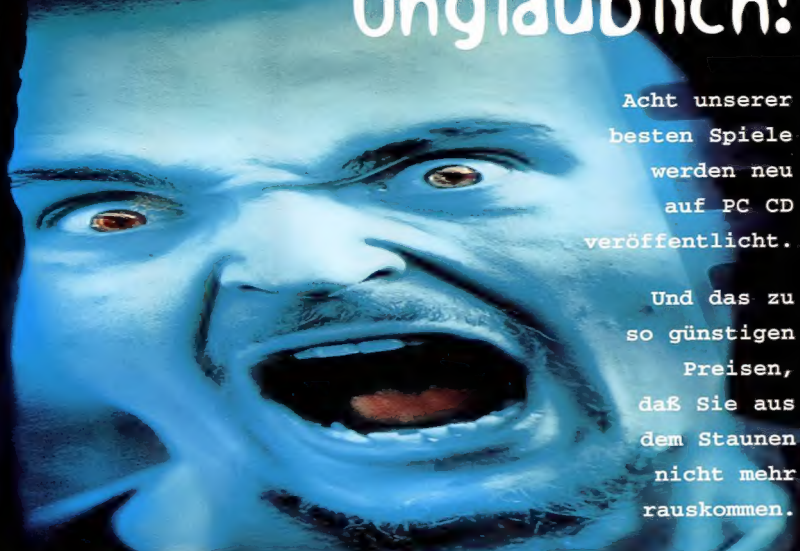
Warner Interactive läßt's krachen - und zwar unter Windows 95: Freuen Sie sich auf eine hochexplosive Mischung aus Strategie und Action!

## Gender Wars

Jetzt ist Schluss mit lustig: In diesem witzigen SVGA-Actiongame von SCI greifen Männlein und Weiblein zu den Waffen.

... und vieles mehr!

Die PC Games  
Ausgabe 06/96  
erscheint am  
3. Mai 1996

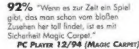
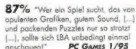
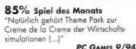
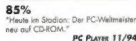


# Unglaublich:

Acht unserer  
besten Spiele  
werden neu  
auf PC CD  
veröffentlicht.

Und das zu  
so günstigen  
Preisen,  
daß Sie aus  
dem Staunen  
nicht mehr  
rauskommen.

Und das zu  
so günstigen  
Preisen,  
daß Sie aus  
dem Staunen  
nicht mehr  
rauskommen.



cd rom Classics

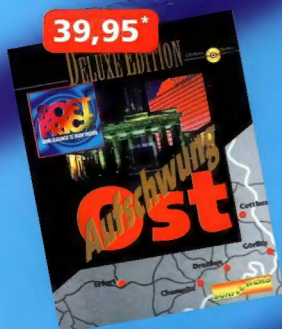
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel.: 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44  
Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24. • <http://www.ea.com>

EINE RUNDE SACHE  
AUF CD-ROM ...

...BIS DIE AUGEN  
ECKIG WERDEN.



ZU PREISEN: DA SPRINGT  
IHR IM DREIECK!



**AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION**  
Macht es besser als  
die Politiker!



**NEU**



**INFERNO**  
Die Odyssee geht weiter!

**UND NOCH MEHR  
KLASSIKER:**

**39,95\***

**Lothar Matthäus  
SUPER SOCCER**

**19,95\***

**Take your  
BEST SHOT**

**19,95\***

**SOCCER KID**

**39,95\***

**RETURN TO ZORK**

**39,95\***

**DUNE II**

**29,95\***

**JURASSIC PARK**

**39,95\***

**TFX**

**39,95\***

**SIMON I**



\*Unverbindliche Preisempfehlung

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE